COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

月刊 ARCADIA アルカディア

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 2008 5月号 No.096
平成20年5月1日発行（毎月1回1日発行） 第9巻 第5号 通巻第96号
特別定価690yen
eb! enterbrain



ビート・レイジング
ROOTS26
beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS
トップランカー決定戦2008 Archive

特報新作群
THE KING OF FIGHTERS XII
Virtua Fighter5 R
LORD of VERMILION
STREET FIGHTER IV

怒首領蜂大復活
HORSERIDERS
ダービーオーナーズクラブ 2008 feel the rush
ウイニングイレブン アーケードチャンピオンシップ 2008
クイズマジックアカデミー5

14ページ充実攻略
アルカナハート 2

10周年記念特集
pop'n music 16 PARTY♪

17ページ総力特集
機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム

持って歩いて ウデを上げよう!
特別付録
戦国BASARA® X ガイドブック

SEGA®

私は、ペット感覚で。



ペット感覚で愛馬を育成して、こころ潤う毎日を。

エサをあげたり、コミュニケーションをとったり、愛馬の気持ちを理解しながら、上手に成長させましょう。コミュニケーションがうまくいくと、いろいろな感情をみせてくれます。さあ、愛馬との生活をゲームセンターで始めませんか？





DERBY OWNERS CLUB™
2008 feel the rush

http://doc.sega.jp/

愛馬とのしあわせ生活

僕は、オーナー気分で。



あなたが、憧れの競走馬オーナーに!

調教などのコミュニケーションを重ねて愛馬の能力を引き出し、重賞レースの制覇という栄光を目指そう!また、育てた愛馬を種牡馬にして、自分の血統馬をつくることも!さあ、夢のあるオーナー生活をあなたも始めてみませんか?







はゲームセンターから。


ブレードバトル、至高の境地へ。
侍魂閃
SAMURAI SPIRITS™
サムライスピリッツ閃いよいよ登場。
今春稼働予定
TAITO
TAITO Type X²
十五
SAMURAI SPIRITS
15th ANNIVERSARY
©SNK PLAYMORE
80
67
勝負あり


ドリームバトル、究極進化。
THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH™
全てが頂点を極めたKOF'98、ついに登場!
好評稼働中
"PS2"版
アルティメットマッチも
今夏登場予定!
TAITO®
TAITO Type X
©SNK PLAYMORE ※「THE KING OF FIGHTERS」「サムライスピリッツ」は株式会社SNKプレイモアの登録商標です。
※掲載の画面は開発中のものです。
株式会社 SNKプレイモア
〒564-0051 大阪府吹田市豊津町14番12号
SNKプレイモア 公式サイト www.snkplaymore.co.jp
SNK PLAYMORE


EXAMU
あなたの胸にどかーんと響け！
ARCANA HEART 2
アルカナハート2
はーとふるサウンドコレクション
2008/4/9
ON SALE
KDSD-00196,197 / ¥3,360(税込)
まごころいっぱい！
アルカナハート2の全BGMと待望のキャラクターボイス集を収録したCD2枚組！
© EXAMU Inc.
好評発売中!!
アルカナハート
はーとふるサウンドコレクション
KDSD-127,128 / 3,360円(税込)
アルカナハート ドラマCD
はーとふるシチュエーション えぴそーど1
KDSD-155 / 3,150円(税込)
アルカナハート ドラマCD
はーとふるシチュエーション えぴそーど2
KDSD-156 / 3,150円(税込)
ティームエンタテインメント
新作ゲームミュージックが続々登場！
ティームエンタテインメント
検索
TEAM Entertainment Inc.
要チェック
全てが頂点を極めたKOF'98のサウンドトラックが発売決定!!
SNK PLAYMORE
THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH ™
オリジナルサウンドトラック
2008/4/23
ON SALE
KDSD-00205,206
¥3,360(税込)
さらに「株式会社SNKプレイモア」CD作品が今春から遂に弊社のゲームミュージックCDシリーズに参戦!!! 今後も続々とサウンドトラック、ドラマCDなどを展開して行く予定です！乞うご期待!!
© SNK PLAYMORE

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE MONTHLY PUBLICATION ARCADIA

アルカディア

2008年5月号(No.96)

http://www.arcadiamagazine.com/

目 次

発行所／株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話0570-060-555(代表)



『戦国BASARA®X』

『戦国BASARAR®X』

稼働目前の『戦国BASARA®X』に大注目！ 全キャラクターコマンド表から援軍アシスト、各キャラごとの基礎情報にゲームシステムまで掲載し、まずはこれを読んでおけば初プレイ時に困らない情報がギッシリ詰まった小冊子付き!! この付録を持ってゲーセンへ行こう!!!

タイトルロゴ＆表紙デザイン／Smile Studio(福島トオル)







056 ポップンシリーズ最新作『pop'n music 16 PARTY♪』が稼働開始〜!。
今度のポップンのメインテーマは「パーティー」！
パーティーなだけに、いろいろなサプライズも隠されている!?

もう、パーティーは始まってるよ!

pop'n music 16 PARTY♪

掲載ゲームタイトル(50音順)

連載記事

KOFシリーズ最新作、いよいよ始動!

008 ザ・キング・オブ・ファイターズ XII

大往生したのに大復活!?

010 怒首領蜂大復活

馬とのコミュニケーションを楽しもう!

072 ダービーオーナーズクラブ 2008 feel the rush

特別付録

今日から始めるBASARA!

戦国BASARA®X ガイドブック



広告

2月のショーにて発表され、全バーチャプレイヤーの注目を集めた、シリーズ最新作『Virtua Fighter5 R(以下、VF5R)』。今回は、開発の片桐さんにインタビューを敢行! 気になる点を直接確認してみたぞ!

バーチャファイター5 R

■メーカー	セガ
■ジャンル	3D対戦格闘
■操作方法	8方向レバー＋3ボタン
■発 売 日	2008年予定
■使用基板	LINDBERGH

※記事中の写真および内容は開発中のものを使用しており、変更される可能性があります

聞き手:矢永、岡ひげみ

変更点&新要素に迫る!! 『VF5R』開発者インタビュー!

新作、ぶっちゃけどんな感じ!?

── それでは、まず『VF5R』の新要素や変更要素で、イチオシのものについて教えてください

片桐　ショーの映像でも出ていますが、まずステージの種類・形状が増えました。例えば、このステージ（右ページ下のカコミ写真参照）では壁のあるサイドが非常に狭くなっていて、壁の無いサイドは従来と同じくらいの広さになっています。もちろん、今までと同じスタイルのステージもあります。

── （写真を見ながら）確かに、これは狭い（笑）

片桐　後は、壊れる壁があります。といっても、以前のようにポロポロと一部分ではなく、例えば四面あるうちの一面がドカンと全部壊れたり。ほかには、フルフェンスとオープンフェンス（壁無し）が、ラウンドでランダムに入れ替わります。そのラウンドごとに戦術を変える必要が出てきますよ。

── （右ページ中段写真参照）このステージは何でしょうか？

片桐　今までよりも低い壁を設定しています。リングアウトのさせ方も従来と違う感じになりますね。壁の種類に関しては、かなりいろいろやっています。『VF5』では競技のような感じでステージの種類を三つに絞っていたんですが、ユーザーの方から少ないという意見がありましたので、じゃあ楽しめる形で増やそうと、そういう感じです。

── ショーでは新キャラがチラっと出ていましたが

片桐　はい、ご存じの通り新キャラが2人追加されます。この2キャラについては、それぞれ独自のシステムが入っています。昔みたことのあるようなキャラクターの場合は、倒れにくい印象があったりとか、投げが入るとグラフィックが変わったりとか、そういう要素は入れようと思っています。

── オフェンシブムーブとか、体が重くて苦手そうなんですが（笑）、どうなんでしょうか？

片桐　オフェンシブムーブはできますよ（笑）。いろいろ試したんですけど、システムの根幹となる部分について一人だけ無い、というのもよくないだろうということで。ジャンプできない、オフェンシブムーブできない、成功避けが無いとかいろいろと試したんですが、やはりそのレベルまで違和感があるのはよくないので、別の部分での違和感というか"それっぽさ"を出してみた感じですね。

── では、もう一人の新キャラは、どういった特性があるのでしょうか？

片桐　このキャラ（下カコミ写真参照）は、打撃に特化したスタイルです。ちょっと説明が難しいんですが、打撃を使って、今までのシリーズに無い新しい試みをしようと考えているところです。後は、新キャラにはこれまでに無い操作性を入れてみようということで、3ボタンで操作でするという制限の中で、今までと違った操作性で楽しめるようなものを現在作っています。

── アイリーンのキャンセル行動などは過去の作品には無かった新要素ですが、そういった感じのことをボタンで"何か"する、ということでしょうか？

片桐　それとは全く違った形で「入力する楽しさ」みたいなことを表現できたらいいなと思っています。

── 名前はまだ発表できないんでしょうか？

広報　後日改めて発表しますので、楽しみにしていてください。

── 相撲っぽい方の名前もまだ（笑）？

上田氏　そちらも後日発表ということで……。

── では、昔見たことがある気がするとか（笑）？

上田氏　今はそういうところでお願いします。



『バーチャファイター５Ｒ』
ゲームディレクター
片桐 大智 氏

バーチャファイターといえばこの人、おなじみセガの「D.K.」こと片桐さん。『VF5』、『VF5R』では、ゲーム本編部分のディレクターという立場。元々、あのアテナ杯に出場してしまうほどのバーチャジャンキーなだけに、プレイヤー寄りの考え方で、『VF5R』を面白いゲームに仕上げてくれるハズ!　今から稼働するその日に期待すべし!!

POINT 1 新キャラはどんな感じ!?

空手を格闘スタイルとする右写真の新キャラは、今までのVFに無い操作系が導入されるとのこと。見た目的にも格好良く、なかなか人気が出そうだ。そしてショー映像に一瞬だけ出た"アノ人"も、超重量級だけに他キャラとはひと味もふた味も違いそう……!?



ショーでお披露目された映像でも登場した新キャラ。

従来の競技性よりも「楽しさ」を全面に押し出しています







アキラがジャッキーの側面へと回り込み、白虎双掌打を放つが……何と、ジャッキーが横を取られたまま(?)これをガード。これは新しい駆け引きを生む要素なのか!?

側面システムが進化

―― システムの話に戻りますが、このガードの画像(右ページの写真参照)は、ショーの映像には出ていなかったのですが、新システムなのでしょうか?

片桐　まぁ簡単にいってしまうと、正面からではないガードです。これについてもいろいろと調整に時間がかかっていまして、ようやく落としどころが見えてきた状態です。『VF5』で側面を取る・取られる機会が増えたと思うんですが、そこにガードという選択肢が増えたよ、と。

―― 側面のガードだと、普段よりもガード硬化の時間が短いとか長いとか?

片桐　まぁ長くなったり(笑)。

―― 側面を取った見返りとして、大技を打ちやすくなるとか?

片桐　いい想像ですね。

―― 写真でも大技を出しているので、そういうことなのかと(笑)。では、側面が絡んだ攻防が、今までよりも深く、重要になるのでしょうか

片桐　そこばかり強調してしまうと、横を取ることに終始してしまうのでバランスは取りますけれど、「あ、こういうシチュエーションで使えるんだ」というのが見い出せるようにしています。

―― 個人的な話なんですけれど、かなり面白そうなシステムですね。では、この側面ガードがメインのシステム変更要素ということでしょうか?

片桐　側面のガードを入れつつ、今までの『VF5』をプレイしていた人にも楽しめるものにしたいと思います。ただ、ほかにも追加要素はいろいろと予定しています。例えばコマンドの見直しなども考えています。稼働時には変わるかもしれないですが、⇘⇘入力だった浮かせ技が⇨になったり、みたいなことも試しています。簡略化することで、「読み合い」にコマンドの面倒くささが干渉しないような、「読み勝ったんだけど、とっさに技が出せなかった」というようなことを無くしたいと思っています。

―― そういえば、『VF4』から『EVO』のときのような、技のリニューアルなどは予定していますか?

片桐　今は新キャラの方に注力しているので、詳しくは伏せておきますけど、かなりの数を予定しています。できるところまで頑張って入れていきます。

―― ちなみに、段位はどうなるんでしょうか?

片桐　段位の昇/降格条件は見直しますし、不満点を無くしつつ、より熱くなれるように調整します。



川面に浮かぶリング……しかし、よく見ると低い柵のようなものが!? “ローフェンス”とでもいうべき壁が存在する、新ステージだ!

―― 今のように「○神」で打ち止めではなく?

片桐　常に段位戦ができるようにしていきたいですね。

―― では最後に、『VF5R』を楽しみにしているバーチャプレイヤーの方に一言お願いします

片桐　かなり変更を加えて、従来の競技性というものよりも「楽しさ」を全面に押し出した形で作っていますので、もう少し待ってください。できれば、皆さんに触ってもらえる機会を作りたいと思っています。　(2008年3月10日　株式会社セガにて)

POINT 2　側面の攻防がより深く!?

オフェンシブムーブが導入されたことで、側面が絡んだ攻防の機会が増加した。そして『VF5R』では、さらにこの攻防にアクセントを加える要素が追加される!? 側面からの攻撃に対するガード、一見すると防御側が得するようだが、話を聞いた限りでは、そこまで安易ではないらしい。詳細に期待!



通常のガードポーズと違うことが分かるはず。これが新たな駆け引きを生むか!?

POINT 3　ステージが大幅変化!?

『VF5』ではステージが実質3種類(フルフェンス、ハーフフェンス、リングアウト)だった。しかし『VF5R』では、上の写真にある低いフェンスや、右の写真にある極端な長方形で、リングアウトとフルフェンスが混在、といったバリエーションが増加する模様。さらに複雑なギミックもあるとか……!?



かなり極端な形・ギミックを持ったステージが登場するらしい。

まだまだ未知の『VF5R』、続報に期待せよ!!

『KOF』は新たなる時代へ！





THE KING OF FIGHTERS XII TM

THE KING OF FIGHTERS XII
■メーカー　：SNKプレイモア
■ジャンル　：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発 売 日：2008年予定
■使用基板：TAITO Type X2

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。

Text：カイゼルちくわ

前作『XI』から3年……ついに『KOF』シリーズの正統最新作が、その姿を現した！　今回は一新された美麗な2Dグラフィックの数々に加え、開発プロデューサーへの一問一答インタビューを公開するぞ！

光と影の演出



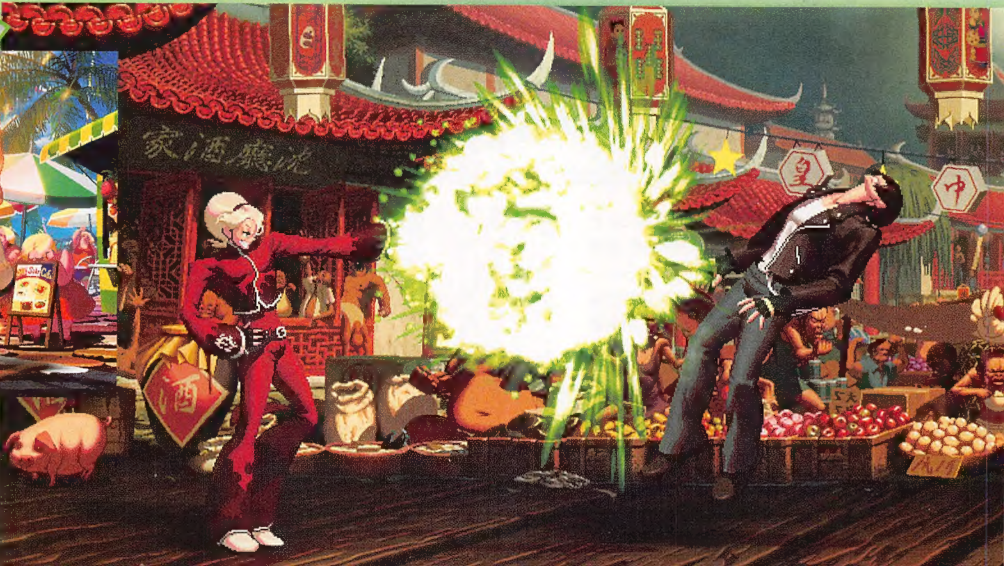


左写真ではアテナが技のエフェクト光に照らされ、非常に美しい。右写真では建物の陰に入った京と、陰の外に居るアッシュのコントラスト差に注目。随所で陰影の明確な差があり、2Dとは思えないほどの立体感が！

2Dの遺伝子はそのままに、完全新生――

洗練されたエフェクト





左写真はテリーのパワーゲイザー、右写真はアッシュのテルミドールか？　炎に照らし出されたアッシュの表情が印象的で、単にハデなだけのエフェクトでは終わらない何かを感じさせてくれる。





新基板、新画面で展開する 待望のシリーズ最新作！

今回、ついに詳細な画面写真が公開されるに至った『KOF XII』。使用基板はTaito Type X2にグレードアップされ、さらにその画面サイズは1280×720と、現状の格闘ゲームとしては考えうる限りのスペックを備えた仕様となる。それに伴い、シリーズ伝統の細かなグラフィックの描き込みは、画面写真を見ていただければ分かる通り劇的な進化を遂げているようだ。

そして『KOF』といえば、システムの変更やストーリーの展開もファンには気になるところ。下に掲載した開発者インタビューには、前作までのマルチシフト方式ではなく、シリーズ原点の3on3が採用されるとの言及があるが、新システムの実装もあるようで……？　ほかにも気になる点の一部についてインタビュー内で触れているので、ぜひ想像を広げてみてほしい！

これが「XII」の新システムなのか!?



攻撃をガードした京の前に波紋状の赤いエフェクトが広がり、その後に吹っ飛ばし攻撃のような技で反撃している。相手の攻撃を受け止めつつ反撃する新システムだろうか？　攻守の逆転に役立ちそうだが、その性能はいかに？





美麗かつ多彩な描写！



どれも攻撃を受けた際のやられモーションだが、技や打点の高さで違いが！　当たり判定の位置も変わるのか!?

今回掲載している写真はまだ開発中のものだが、この段階で既に各写真から、キャラクターたちの豊かな表情や動作が見て取れる。実際に画面上で動き回ったとき、この美しい背景やキャラがどのように見えるのか……今から期待はふくらむばかりだ！



こちらはアッシュの新技の画面写真とのこと。一見ただの飛び道具だが、ひょうひょうとしたアッシュの様子と炎の小ささが、逆に直後の波乱を予感させる！

Beginning of XII

開発スタッフ一問一答

──現在の開発進行度や、稼働予定時期を教えてください。

久木野 雅昭プロデューサー（以下久木野、敬称略）　進行度は40%程度、今年中にお届けするべくがんばっています！

──キャラクターは何人ぐらい登場するのでしょうか？

久木野　具体数はまだ明かせませんが、登場キャラクターは「オーソドックス＆リ・バース」がキーワードです。おなじみのキャラクターも、すべて新規で描き起こしています。

──ゲームシステムは？

久木野　システムは『KOF』の基本的な部分を押さえつつ、だれでも楽しめるよう徹底的に見直しました。「読み合い」を意識した作りになっています。また、操作に集中しやすいよう、オーソドックスな3on3システムを採用しています。

──最後に、読者の皆さんへひとことお願いします。

久木野　手打ちドットという計り知れない手間をかけつつ、心血注いで開発中です。4月にロケテストを実施予定ですので、これまでとは一味も二味も違う『KOF』をお楽しみに！

ロケテスト開催決定！　早くも『KOF XII』のロケテストが開催決定！　日時は4月18日（金）～20日（日）の3日間、場所は東京の秋葉原Hey、大阪の難波ヒルズの2カ所を予定。世界で初めて『KOF XII』が一般公開されるこのチャンス、ファンなら見逃さずに足を運ぶべし！

怒首領蜂大復活

“弾幕シューティング”の正統な血筋 原点回帰を果たしたケイブ最新作!!

アーケード業界のシューティングシーンにおいて、“弾幕シューティング”の一大ムーブメントを作り出した、記念碑的な存在『首領蜂』シリーズ。そんな大人気シリーズの完結編を連想させた前作『大往生』から6年の歳月を経て、シリーズ名を冠した待望の後継タイトルが登場！

シリーズの代名詞となった「ゲットポイントシステム（GPS）」のコンボボーナスをそのままに、前作で好評を博した「ハイパー」の進化系「ハイパーカウンターモード」を実装。モード中のショットで敵弾を破壊可能など、見た目にもド派手な稼ぎフィーチャーの演出が追加された。

また、自機の強化タイプを司る「エレメントドール」に替わって、「エレメントドーター」が登場？　システム面に止まらず、世界観も引き継いだ続編なようだ。

長き沈黙を破り、ケイブが誇る名作シリーズがここに復活！　アミューズメント エキスポで判明した新情報に加え、エレメントドールたちを大公開！

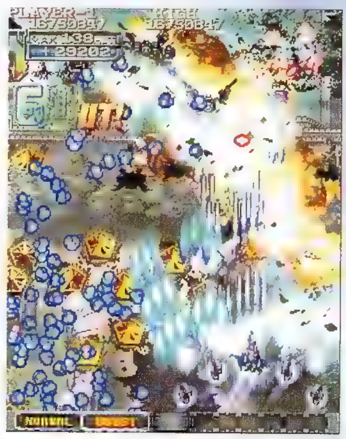
DO-DON-PACHI DAI-FUKKATSU

怒首領蜂大復活	
■メーカー	：ケイブ
■ジャンル	：縦スクロールシューティング
■操作方法	：8方向レバー＋4ボタン
■発売日	：5月予定
■使用基板	：—

　Text:伊勢猫



赤色を基調としたType-Aは、前方集中型ショット＋高速機動が可能な自機タイプだ。

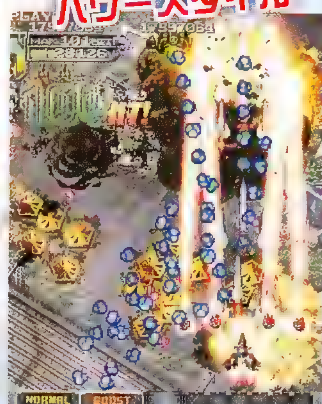


青色のType-Bは広域拡散型ショットで、移動速度がやや遅め。2タイプからいずれかを選択できる。

あの名作シリーズが装いも新たに大復活!!



2タイプ×2スタイル!?
ボムスタイル&パワースタイル



前作は3種類の強化タイプを選択できたが、『大復活』では「ボムスタイル」or「パワースタイル」の選択方式に。それぞれBボタンを押すことで、前者はボムの使用が、後者はノーマル（移動速度UP）とブースト（攻撃威力UP）の切り替えが可能だ。



キャラデザインに緒方剛志氏を起用！

AM EXPOバージョン インプレッション

序盤から画面を覆い尽くす圧倒的な弾幕に、ド派手なコンボのボーナス表示と、どこを見回しても期待通りな『首領蜂』シリーズの最新作。レーザー同士が接触した際のレーザー干渉や、ハイパー中にショットで敵弾を一掃できる相殺フィーチャーが新鮮な感じ。ボスの形態演出なども一新され、次々と変形する巨大メカ×弾幕は圧巻！　最終形態が女性型の巨大ロボ（？）だったりして、エレメントドーターとの関連性も気になるが……？

機動戦士ガンダム

ガンダム VS. ガンダム

MOBILE SUIT GUNDAM

© 創通・サンライズ
© 創通・サンライズ・毎日放送

ついに稼働開始！乗り遅れるな!!

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：チームバトルアクション
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2008年3月（稼働中）
■使用基盤：SYSTEM256専用

稼働直後で、対戦も盛り上がっているところではないだろうか。今回は攻略初回ということで、基本的なシステム＆全機体の基礎攻略を掲載。まだ触っていない……という人も、ぜひプレイ時に役立ててほしい。

Text：ニクマン

基本操作 ― 移動 ―

歩き：地上での移動方法。レバー8方向に対応して機体が歩く。ゲージ消費や停止時のスキは無く、移動の手段としては最も基本的な行動だ。

ジャンプ：ジャンプボタンを押して空中に飛ぶ。ジャンプボタンを押している間中はブーストゲージを消費。レバーで移動方向を制御可能。

ステップ：レバーを同じ方向に素早く2回入力。ブーストゲージを消費する。上下左右4方向に対応しており、攻撃のホーミングを切りながら、短距離を素早く移動できる。地上と空中で可能。2回目のレバーを入れっぱなしでロングステップに。

空中ダッシュ：ジャンプボタンを素早く2回押すことで、高速移動できる（前作でのブーストダッシュ）。動き出しの向きはレバー8方向に対応。ダッシュ中はレバー操作で旋回できる。ダッシュ中は、レバー入れっぱなしか、ジャンプボタン押しっぱなしで、空中ダッシュを継続できる。空中ダッシュはブーストゲージを消費する。



一部の機体は、地上でも空中ダッシュ可能。空中に比べ、移動が速い機体が多い。



可変機能付き機体は、ジャンプボタン押しっぱなし＆レバーを素早く2回入力で、変形可能。

基本操作 ― 射撃 ―

メイン射撃：射撃ボタンを押すことで、各機体に用意されたメイン射撃の武装で攻撃する。ほとんどの武装には弾数が決まっていて、残弾数が無くなるとしばらく使用不能になる。

サブ射撃：射撃ボタンと格闘ボタンを同時押しすると、各機体に用意されたサブ射撃の武装で攻撃する。さまざまな攻撃をキャンセルできる。

特殊射撃：射撃ボタンとジャンプボタンを同時押しすることで、各機体に用意された特殊射撃の武装で攻撃する。攻撃だけでなく、特殊効果を持った武装も存在する。これもさまざまな攻撃をキャンセルできる。

射撃チャージ：一部の機体が持ち、射撃ボタンを押しっぱなしにすることで、チャージゲージをためられる。チャージゲージがたまった状態で射撃ボタンを離すと、攻撃が発動する。自機が攻撃を受けているときでなければ、ほとんどの行動をキャンセルして出せる。一度使用すると、再びチャージが必要。



メイン射撃は攻撃の基本となる。各機体の武装性能をしっかり把握しておこう。



本作の特殊射撃は、武装や、装備の換装など、特殊な行動に使用することが多いぞ。

基本操作 ― 格闘 ―

ニュートラル格闘：ステップやレバー入力をしない状態で、格闘ボタンを押したときに出る攻撃。地上と空中でモーションが変化する。地上と空中の違いは、自機と敵機との高低差で判別される。

ステップ格闘：ステップ中に、レバー入力無しで格闘ボタンを押したときの格闘攻撃。地上と空中でモーションが変化する。地上と空中の判別方法は、ニュートラル格闘と同様。

空中ダッシュ格闘：空中ダッシュ中に、レバー入力無しで格闘ボタンを押したときの格闘攻撃。

特殊格闘：格闘ボタンとジャンプボタンの同時押しで出る格闘攻撃。

レバー↓＋格闘：レバー↓と格闘ボタンの入力で出る格闘攻撃。

格闘チャージ：一部の機体が持っており、格闘ボタンを押しっぱなしにすることで、チャージゲージをためられる。チャージゲージがたまった状態で格闘ボタンを離すと、格闘チャージ攻撃が発動する。



レバー↓＋格闘は、入力タイミングがシビア。ボタンを早めに押すと出しやすいぞ。



変形できる機体の中には、変形中に特有の格闘モーションを持っている場合がある。

画面の見方

①**戦力ゲージ**：緑が自軍、赤が敵軍。見やすいように1000ごとに区切られていて、どちらかのゲージが0になると試合終了。

②**Gゲージ**：ゲージがMAXになると、Gクロスオーバーを発動できる。

③**自機情報**：自機の耐久力・機体名・パイロット名を表示。

④**ブーストゲージ**：ブーストゲージの残量。着地することですぐに回復する。

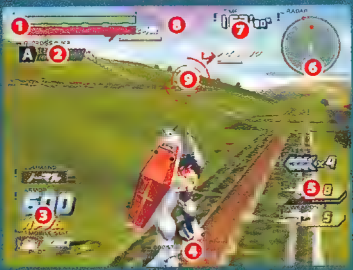
⑤**武装情報**：上からモビルアシストの使用可能回数、各武装の残弾数。

⑥**レーダー**：自機の矢印を中心に、僚機は緑、敵機は赤の点で表示される。

⑦**作戦時間**：残り作戦時間。時間切れになると両軍敗北扱いとなる。

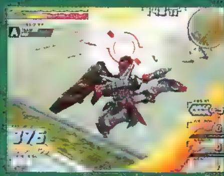
⑧**ロックオンアラート**：敵機にロックオンされると、その方向に黄色い矢印が表示される。攻撃されると赤く点滅する。

⑨**ロックオンマーカー**：自機がロックしている敵機に表示される。僚機とのダブルロックで二重になる。敵機との距離が近くなるにしたがって、緑→赤→赤（矢印付き）に変化する。



初歩の初歩だが結構重要!

攻撃の基礎



前作までを触ったことがあれば、既に分かっている人が多いと思うが、もう一度基礎を見直してみよう!

Text:タンカー

どうやって攻撃を当てる?

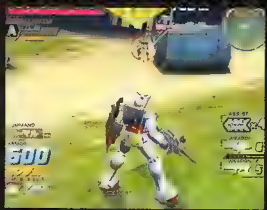
本作では、基本的にどの攻撃もロックオンマーカー(画面中央の丸い照準)が赤色にならなければ、相手へと誘導しない。ロックオンマーカーが緑色の場合は、相手に少しでも動かれると攻撃は当たらない。攻撃を当てたいなら、赤ロックオン状態になる距離まで接近する必要があるぞ!

次に攻撃を当てるポイントについて。基本的には相手の射撃や格闘の硬直、ジャンプ後の着地硬直など、「何らかの行動を取った後のスキ」に対して攻撃を狙っていく。逆にいえば、自分が安易な行動を取ると、相手からすれば格好の的になってしまうぞ。

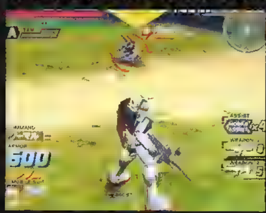
対戦中は、よほどうかつな相手でもない限り、中間距離でスキの小さい攻撃でのけん制し合いになることが多い。このとき、初心者によく見られるのが、ほぼ当たらない状況で射撃を使ってしまい、弾切れを起こしてしまうこと。最初のけん制の時点で弾を使い切ると、肝心な場面で何もできなくなってしまうので、ムダ撃ちは控えよう!

このような場合の方針は、僚機と同じ敵機を狙いダブルロックオン状態にしつつ、L字型に展開して射撃を狙うこと。相手からすると、どちらかの攻撃が視界に入らなくなるので攻撃が当たりやすくなり、崩しやすくなる。極力このような展開を意識すれば、有利に戦えるぞ。

その後は接近戦などで乱戦になったり、再び距離を離してのにらみ合いになったりするが、場面ごとに冷静に行動し、自分からスキを見せなければ問題無いだろう。



この距離から赤ロックオン。これ以上離れるとほぼ戦力外。



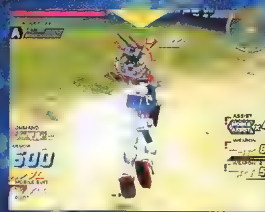
僚機と同時にロックした。これをダブルロックオンという。

格闘を当てよう!

射撃に慣れたら積極的に格闘を狙っていこう!

格闘攻撃は近距離の間合いでなら、高速で相手に接近して大ダメージを与えられる。その代わりにスキが大きいといった特徴があるため、外してしまった場合などは、逆に痛い反撃を受けてしまう。しかし、それに見合った見返りがあるので、自分から当てにいけるようになろう!

基本的な当てる場面は、射撃と同じく相手の硬直を狙うこと。そのほかにもほか相手の不意を突いたり、ときには判定の強い格闘やスキの小さめな格闘を強引に当てにいくことも必要となる。その辺りの判断は、経験を積んで覚えてほしい。



格闘が誘導する距離まで近付くと、マーカーに矢印が付く。

回避できなきゃ話にならない!

回避とシールド



回避の基礎知識以外に、シールドガードの前作からの変更点などを紹介。まずは目を通してほしい。

Text:タンカー

回避とシールドについての知識

攻撃を避けるための基本は、ステップとなる。射撃や格闘に合わせてステップすると相手の攻撃が誘導しなくなるので、安全に回避することができるぞ! ただし、だからといってステップを繰り返すのはNG。ステップの終わり際には若干のスキがあるので、いずれステップのスキに攻撃を当てられてしまう。ブーストダッシュなども交えて相手の射撃を避けつつ、その後は接近するなり距離を離すなり、自分が使っている機体の得意な距離に持ち込んで戦おう。

次にシールドについて。今作から、シールドガードが一部の機体を除いてオートガードに変更された。オートガードの発動条件は、相手の射撃がシールド部分に当たること。勝手に防いでくれるので、かなり便利だ!

ほとんどの場合、一度相手の攻撃をガードするとシールドは壊れてしまうので注意! さらに今作では、多段ヒット系のビーム兵器や格闘をシールドで防げなくなってしまった。覚えておこう。

また、任意発動のシールドを持っている機体は、今作ではブーストゲージが0の状態でも普段通りシールドガード動作が出せるようになった。さらに、シールドガードに成功すると若干ブーストゲージが増えるおまけ付きなので、うまく使えばかなり被弾率が下がるぞ!

最後に、敵機に囲まれてどうしようもなくなった場合は……真上へ逃げよう! 今作では上方向にロックオンカーソルが向かないので、一時凌ぎになる。ちなみにブーストゲージが切れたら、モビルアシストなどを連打することで、空中に停滞して時間稼ぎができる。あまり多用しないとは思うが、覚えておいて損は無いテクニックだ!



相手に射撃されたらすぐにステップで回避すれば、当たる心配は無いぞ!



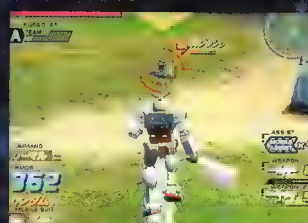
空中ダッシュで射撃を避けつつ接近。ただしうかつに近距離で着地すると大惨事。



盾を持っている機体であれば、盾の部分に敵の射撃が当たるとオートガードしてくれる。



その代わり、一度防ぐと壊れてしまう。なるべくなら、有事の際のために温存したい。



上空に高く飛ぶことで、相手の攻撃をやり過ごせることもあるぞ!

G辞典 **回避補足:**旧作で存在したテクニック、空中でブーストを一瞬吹かしてすぐ離し、滞空時間を延ばす「ふわふわ」は、今作では結構有効だぞ!

一発逆転!?　……それとも?

Gクロスオーバー



今作からの新システム、Gクロスオーバー。基礎知識を覚え、対戦で役立てよう!　それぞれの性能を理解せずに、安定した勝利は望めない!?

Text：タンカー

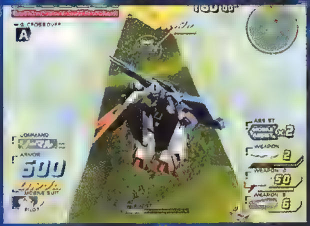
Gクロスオーバーって何なの?

画面左上、戦力ゲージの下にあるGゲージがたまることで発動可能な広範囲攻撃がGクロスオーバー。ゲージはダメージを受ける、撃破されることでたまっていく。基本的に1試合に1回しか発動できないので、ここぞという場面で使おう!

発動すると、範囲マーカーで表示された場所に攻撃する。何となく使っても簡単に避けられてしまうぞ。使うなら相手を追い詰めているときなど、行動範囲を絞って逃げ場を無くせば、たとえGクロスオーバーがヒットせずとも十分に効果的はある!

また、自軍が出したGクロスオーバーには、当たってもダメージを受けない。例えば追われているときに使用してワザとクロスオーバーに当たり、ダウンして時間を稼ぐ……という使い方は地味に有効だ!


発動した瞬間、フィールドを上から見下ろした視点に変わり、攻撃ポイントを確認できる!


このように、攻撃の種類によっては相手の逃げ道をさえぎる効果があるぞ!

出典作別・Gクロスオーバー一覧

作品名	Gクロスオーバー名
機動戦士ガンダム	コロニー落とし
機動戦士Ζガンダム	コロニーレーザー
機動戦士ガンダムZZ	ラビアンローズ
機動戦士ガンダム 逆襲のシャア	アクシズ
機動戦士ガンダムF91	ラフレシア
機動戦士Vガンダム	巨大ローラー作戦
機動武闘伝Gガンダム	超級覇王電影弾
新機動戦記ガンダムW	ピースミリオン
機動新世紀ガンダムX	かつて戦争があった
∀GUNDAM	月光蝶
機動戦士ガンダムSEED	ジェネシス
機動戦士ガンダムSEED DESTINY	デストロイガンダム
機動戦士ガンダム0080 ポケットの中の戦争	バーニィの作戦
機動戦士ガンダム0083 STARDUST MEMORY	デンドロビウム
機動戦士ガンダム第08MS小隊	アプサラスII

君は使いこなせるか!?

モビルアシスト



うまく使いこなせば、戦況が大きく変わるモビルアシスト。どういった状況で使えて、どんな性能なのかなど、シッカリ覚えよう!

Text：タンカー

自機のモビルアシスト性能を知る!

モビルアシストとは、射撃＋格闘＋ジャンプ同時押しで出現する援護のこと。さまざまな種類・性能があることが特徴だ。モビルアシストの使用回数は射撃武装と違い、一度使用してしまうと自機が撃破されない限り回復しない。慎重に使っていこう。

モビルアシストは機体によって性能が異なると書いたが、大まかに4種類に分類できる。

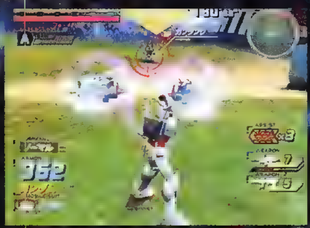
まずは出した瞬間に相手に攻撃を加えるタイプ。使える場所は限られるが、自分は自由に行動できるので便利だ。二つ目は、出現後に敵へと移動しながら攻撃するタイプ。けん制や連携用に使え、うまくいけば一人での十字砲火などが可能なので、使う場面を選ばない。攻め込む前に、障害物の裏側などで出すのもいい。

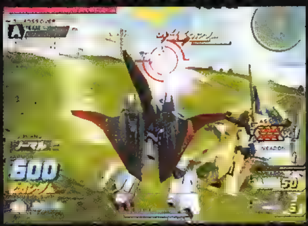
三つ目は、出現後に自機を一定時間追尾し、自機が攻撃すると一緒に攻撃してくれるタイプ。かなり強力なのだが、使用回数が少なく、相手の弾幕が厚いとすぐに壊されてしまうことが多い。気軽に出すとすぐに使えなくなってしまうので、意外と使いどころが難しい。四つ目は攻撃型ではなく防御型。相手の射撃が自機に近付くとガードしてくれるので、出し得に思えるのだが、照射系の射撃や格闘などは防げない。状況によっては、全く意味が無くなってしまうので注意しよう!

モビルアシストは、現在使用しているアシスト機体が消えない限り次が呼び出せない。複数の援護機が出現して一定時間効果のあるガンダムMk-IIのリック・ディアスやVガンダムのシュラク隊などは、アシストが中途半端に壊されると若干性能がダウンしてしまうので注意しよう。

モビルアシストが再使用可能かどうかは、モビルアシスト使用回数の文字色で分かる。青いときは使用可能、赤いときは現在モビルアシスト使用中であることを表している。

機体によっては、本体よりもモビルアシストの射撃の方が強力ということもある。そういった機体は、なるべくアシストを多く使えた方が当然強い。できれば多く撃破されてもOKな組み合わせや戦術を、あらかじめ考えておくといいだろう。


敵側へ移動しつつ攻撃するタイプは、一人で連携ができる。どんどん使っていこう!


自機をトレースして一緒に攻撃するタイプは、使用回数が少ない。使いどころを間違えるな!


防御型の珍しいアシスト。相手のロックオンに反応して、攻撃を防いでくれるぞ!

G辞典　**Gクロスオーバー補足:**基本的には、最初にスタートボタンを2回押した側の方のGクロスオーバー攻撃が先に出るぞ。ただし、Gクロスオーバーそのものの攻撃速度にも左右される。

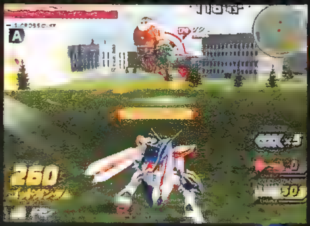
波乱の新システムに迫る！
コストとチーム編成



コストオーバーのおかげで、どのコスト帯の機体も使えるように。好きなタイトルの機体を、思う存分使用できるぞ！

コストオーバーについて

コストオーバーとは、今作から追加された新システム。撃破された機体の復活時に戦力ゲージの残量が機体コストに満たない場合、足りないコストに応じた耐久力まで減らされるペナルティのこと。このシステムが適用されるのは、復活に必要な自機のコストが、残りの戦力ゲージ（に換算したコスト）より少ない場合だ。

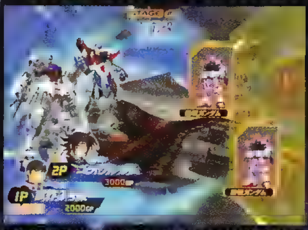

コスト2000が先落ち→その後3000が落ちて復活した耐久力がこれ。これでは前線に行けない。

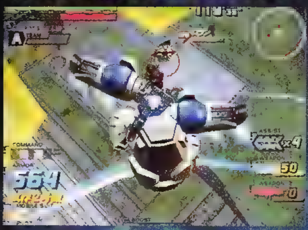
このシステムが発動した際の復活時耐久力は、自機耐久力×（残りコスト／自機コスト）で計算できる（ゴッドガンダムのみ例外：欄外参照）。

このシステムにより、前作までの戦術や効果的なコストの組み合わせセオリーは、そのままでは通用しなくなった。よく考えて選択しよう！

中でもコスト3000＋2000という構成は、旧作では強力な組み合わせだったが、今回はコストオーバーの影響を大きく受けるようになった。戦う前に、相方と機体の役割分担をハッキリ決めておかなければ、アッサリ負ける可能性が高いので注意！

その点、コストオーバーの影響を受けないコスト1000＋1000など、今まで注目されなかったような組み合わせが、使いやすくなったりしている。今作ではコストに関係した戦術の幅が増えたので、今まで以上に考えて戦わないといけなくなったぞ！


こんな組み合わせなら、コスト2000は後方支援に徹し切れるので意外といいかも!?


ガンダム試作2号機ははるか上空で停滞できるので、撃墜しづらく3000の相方にいいかも？

コストを踏まえた戦術

流行している組み合わせで、コストオーバーの影響を受けるコスト帯の二つを考察してみよう！

よく見るのが、コスト3000＋2000の組み合わせ。これを相手にした場合、2000側を先に落とせば勝ったも同然だ。それはなぜか？　2000側を先に落とした後に3000側を倒せば、3000側の体力が1/3になる。そのため強力なコスト3000機体が復活後も前線に出られず、展開が圧倒的に有利になるからだ。逆に3000側を先に倒してしまった場合、コスト2000機体が耐久力1/2で復活するので2000側を狙いたいところだが、相手の3000機体は耐久力がMAX。当然、耐久力の少ないコスト2000の前に立ちふさがる形になるので、突破が困難に。

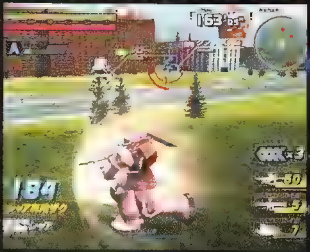
さらにコスト2000帯は優秀な援護機が多く、前線に出ずとも戦えるためさら厄介！　よって、もしコスト2000＋3000の組み合わせでどちらの相手も倒せそうなら、多少無理をしてでも2000側を先に落とせば、その後が楽になることを覚えておこう。

次にピックアップする組み合わせはコスト3000＋1000。こちらもかなり厄介な組み合わせとなっている。

コスト1000→3000の順番で落としても、3000の体力は2/3になるだけなので依然脅威となる。1000を先に2回落としたいところだが、その前に敵の3000側が格闘をぶっ放すなどワザと落ちに来ることが多いので、狙いにくい。やはりこの場合、コスト1000→3000の順番が安定だろう。

ちなみに、コスト1000を落とす前に3000側を落としてしまうと、その後耐久力MAXの3000と1000を2回相手にすることになるので、相当キツくなってしまう。

倒せそうだからと後先考えずに倒してしまうと、のちのち不利に陥ることは多い。倒す前にコストのことを考えて、相方と一緒に次はどうするかを伝え合うと勝率が上がるぞ！


コスト1000＋1000はコストオーバーの影響を受けず、何度も落とされるので意外と強い!?


コスト3000＋2000は2000側が先落ちしないよう注意しよう！　2000側には援護機がオススメ！

組み合わせ例

「6000」という総コスト（戦力ゲージ）の中で、自分のスタイルや機体に合った組み合わせ・戦術を駆使するのが本作のだいご味。

コスト帯自体は過去の作品よりも減っているが、ここにコストオーバーという新システムが絡むことで、チーム編成や撃墜される順番の考察が奥深くなっているぞ。

コストオーバーの影響を受けない組み合わせ

コスト3000	＋	コスト3000	常に影響を受けない
コスト2000	＋	コスト2000	常に影響を受けない
コスト1000	＋	コスト1000	常に影響を受けない

コストオーバーの影響を受ける組み合わせ①
●コスト3000＋コスト2000の場合の落ちる順番

コスト3000	→	コスト2000	コスト2000が耐久力1/2で復活
コスト2000	→	コスト3000	コスト3000が耐久力1/3で復活

コストオーバーの影響を受ける組み合わせ②
●コスト3000＋コスト1000の場合の落ちる順番

コスト3000	→	コスト1000×2	この順番のみ影響を受けない

コスト1000	→	コスト3000	→	コスト1000	コスト3000が耐久力2/3で復活
コスト1000	→	コスト1000	→	コスト3000	コスト3000が耐久力1/3で復活

コストオーバーの影響を受ける組み合わせ③
●コスト2000＋コスト1000の場合※影響を受ける順番のみ

コスト2000	→	コスト1000	→	コスト2000	コスト2000が耐久力1/2で復活
コスト1000×3	→	コスト2000			コスト2000が耐久力1/2で復活
コスト1000	→	コスト2000	→	コスト2000	コスト2000が耐久力1/2で復活

※表の見方

コスト1000	→	コスト3000	→	コスト1000	コスト3000が耐久力2/3で復活

↑の表の場合、まずコスト1000の機体が先に落ちた後、続いてコスト3000が落ち、最後にコスト1000がまた落ちたことを表す。これによりコスト3000がコストオーバーの影響を受け、耐久力が2/3まで減った状態での再出撃となる。

G辞典 **コストオーバー補足:**なぜかゴッドガンダムは、コストオーバーで耐久値が1/3になった場合に耐久力が260あるぞ……。さすが神!!



ゴッドガンダム

トリッキーな動きで相手を幻惑しつつ、高機動&高火力を活かして一気に勝負を決めてしまえ！

【コスト：3000】

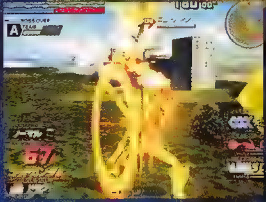
まずは動き回れ！

地上でのステップは2回以降が側転に変化する。空中でのステップは常に側転になっていて、他の機体と違ってスキがほぼ無い。

ダッシュは小回りが利き、急上昇するジャンプがいつでも使用可能だ。相手の射撃をかい潜りつつ接近できるので接近しやすい。ブーストの持続時間も長いぞ。

基本的にはこのダッシュとステップ&ジャンプを駆使して相手へ近付き、格闘を狙うことになるが、その前に射撃を防いでくれる↓＋格闘の分身殺法・ゴッドシャドウを付けておくことを忘れるな！


相手の射撃を防ぐが、攻撃すると消えてしまうぞ！


石破天驚ゴッドフィンガーはこんなに減る！

後は力押しになるが、ゴッドフィンガーは相手の射撃を無効化できる上に、ゴッドフィンガー中に↑↑入力で相手へ再誘導する。移動距離が非常に長いので、これで接近することも有効だ！　さらに、耐久力が減って表示が赤くなるとハイパーモードになり、攻撃力が上がるぞ！

格闘の性能を覚えろ！

本機は格闘の派生が非常に多い。ここで挙げるものはどれも特徴があるので、シッカリと覚えよう！

まず地上格闘中にどこでも出せる派生格闘から。←or→＋格闘は鉄山靠のようなモーションで、威力が高いためダメージUP用。↑＋格闘は威力はかなり低くなるが、高速で移動するのでカットを受けづらく、地面に着いた相手を再度浮かせ直すことができる。↓＋格闘は相手を浮かせ、ジャンプキャンセルができる。空中で再度格闘で拾い直せるぞ！

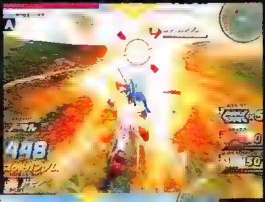
次に空中格闘だが、基本的に派生技を出すとどれも威力が減る。しかし、面白い性能のものが多い。

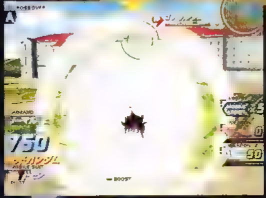
派生の←or→＋格闘は相手をつかんでバックドロップし、その後は浮かせ直す！　↓＋格闘はビームサーベルを振り下ろして相手を強制ダウンさせる。↑＋格闘は、地上のものと同じ性能となっている。

状況に応じてこれらを使い分けられれば、被弾しないで格闘を決めることも夢ではない。

ちなみに、ダッシュ格闘は相手のバックステップにも当たることがある。うまく使おう。

モビルアシストは、近い間合いで当てると格闘で追い打ちができるので、非常に強力だ！


ゴッドフィンガー！　相手の射撃を打ち消すぞ！


超級覇王電影弾！　たまにドモンの顔が出る!?

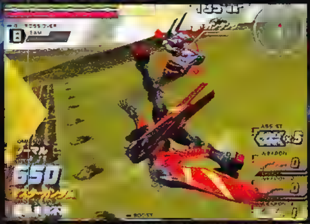
特殊な移動をマスターしよう

ほかの機体と比べて、ブーストを使った操作にクセのあるマスターガンダム。まずは、このブースト操作に慣れることが先決だ。

地上でレバー＋ジャンプ2回押しで、地面を素早く走ることができる。基本はこれで移動しよう。

また、空中ダッシュの状態で地面に接触すると、そのまま先の走り状態に移行する。着地寸前に空中ダッシュを入力すれば、着地硬直無しで走り出せるぞ。

ジャンプは任意の方向に飛び跳ねる。長押ししても垂直上昇はできないので、注意が必要だ。地上走り中には、通常のジャンプよりも速く、遠くに移動できる。

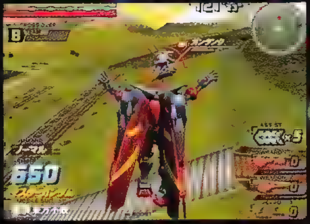

地上ステップを同方向に連続で出すと、2回目は空中ステップに変化するぞ。

攻めの起点は十二王方牌大車併

マスターガンダムには射撃武器が無いに等しいため、まずは接近することが肝心。接近するための足がかりとなる最大の武器が、特殊射撃の十二王方牌大車併だ。

特殊射撃入力後、射撃ボタン押しっぱなしで、最大6体までの小型マスターガンダムを召喚できる。召喚された小型マスターガンダムは、一定時間自機の前方で待機。ロックオンマーカー赤くなるまで敵機に近付くと、自動でその敵機に向かって飛んで行き、全方位攻撃を仕掛けるぞ。

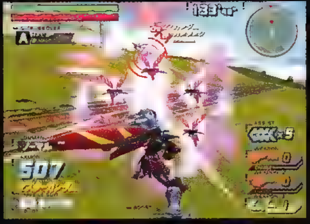
十二王方牌大車併ヒット後は、敵機に一定時間小型マスターガンダムがまとわり付く。その状態で再度特殊射撃を入力すると、敵機をスタンさせられるぞ。追撃をたたき込め！


敵機をスタンさせるときは、なるべく地上格闘を狙えるような場面で。

十二王方牌大車併を使ったコンボの例としては、小型マスターガンダムヒット→モビルアシストで追撃→攻撃間隔を開けて補正を切る→特殊射撃でスタンさせる→格闘コンボ。といったものがある。単機で大ダメージを与える、凶悪コンボが可能だ。

十二王方牌大車併を回避された場合でも、敵機はブーストの大半を消費しているはず。そのスキに、一気に間合いを詰めよう。

リロードが遅いので、ムダ撃ちしないように使いどころを見極めるのがポイント。小型マスターガンダムが敵機に取り付く前に自機がダウンすると、小型マスターガンダムが戻ってしまうので注意しよう。


小型マスターガンダム召喚中なら、自機がダウンしても、弾は消費されないぞ。



マスターガンダム

高い機動力と、強力な格闘攻撃を武器に、敵陣に突っ込む切り込み隊長。素早い動きで得意の格闘戦を仕掛ける！

【コスト：2000】

G辞典
ゴッドガンダム：ゴッドフィンガーは、技中にレバーを左右に入れることで軌道を変えられるぞ！
マスターガンダム：モビルアシストは、発生が早い上に射程も長い。硬直取りの射撃武器として使いやすいぞ。

初代エース



ガンダム

射撃戦・格闘戦とも平均的な能力を持った、元祖スタンダード機体。初心者から上級者までオススメのモビルスーツだぞ。

【コスト：2000】

Text:ケケ

機体特徴

ガンダムは、ビーム・ライフル、ハイパー・バズーカ、ビーム・ジャベリンといった多彩な武装を持っていることが特徴だ。

遠距離〜近距離までオールマイティに力を発揮できるので、かなり扱いやすい機体となっているぞ。



耐久力100以下の地上ステップ格闘1段→ビーム派生。相手は違うがあのシーンを再現可能!?

武装解説

メイン射撃のビーム・ライフルからは、ハイパー・バズーカが連続ヒットしてダウンを奪うことができる。積極的に狙っていこう。

サブ射撃のハイパー・バズーカは、誘導性能が高く弾速は速いが、硬直が長いので単独で用いる際には注意が必要だ。メイン射撃からのキャンセルで出す方が安全である。また、ハイパー・バズーカは特殊射撃でキャンセル可能だぞ。

特殊射撃のビーム・ジャベリンは3段階までチャージすることが可能だ。ただし、狙って当てられるほど高性能ではないので、主にけん制として使っていこう。

格闘は、コスト2000機体の中では強力な部類に入るので、近付いたら積極的に狙っていこう。

ガンダムのモビルアシストはGファイター2機による射撃で、それぞれが2回ずつ射撃をする。誘導性能が高いので、相手の着地間際や、追うときに使うなどして積極的にダメージを与えにいこう。



高威力の特殊格闘。各種格闘から派生でつなげることが可能。追い打ちでサブ射撃が入るぞ。

基本的な立ち回り

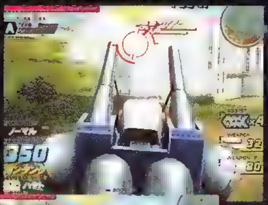
開幕は建物の陰に隠れ、サブ射撃で砲撃モードにしてから120mmキャノンの連射で味方を援護しよう！

ただ、これだけだと120mmキャノンがヒットしない限り、味方が2対1になってしまう。オトリになるために、相手に見られる位置にも行かなくてはならない。発見されたら、基本は後ろに歩きながら120mmキャノンを撃って、敵機の注意を引こう。

このとき、ヘタにステップやブーストダッシュをすると、スキだらけになってしまう。常に歩こう！ の射撃がきたら横移動で避けるだけで、プレッシャーをかけられるぞ！

ちなみに歩きは、V2ガンダムアサルトバスターのメガビーム・ライフルも避けられるほどの速さだぞ！

また、ポップミサイルも地味に銃口補正に優れ、相手に近寄られたときに強力なけん制として活用できる。



砲撃モードで撃ちまくれ！ 弾切れには注意！



こんなビームも[illegible]して避けられる！

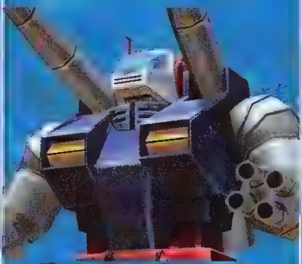
タンクテクニック

旧作で可能だったテクニック、通称・無反動砲が今作も使用できる。やり方はジャンプと射撃をほぼ同時（気持ちブーストの方が先）に押すだけだ！ タイミングは意外とシビアだが、成功すると空中での120mmキャノンが反動無しで撃てるという優れもの。ガンタンク使いは、ぜひマスターしてもらいたい。

また、近距離で120mmキャノンがヒットしたが1発しか当たらず強制ダウンさせられなかった場合、特殊射撃をキャンセルで出せば連続ヒットさせることが可能だ。

そうそう決まる機会は無いと思うが、覚えておいて損は無いぞ！

キャ……キャタピラがっ!?



ガンタンク

基本は歩きながら120mmキャノンを撃つだけ！ しかし、自分の立ち回り次第で大きく試合展開が変わってくるぞ。

【コスト：1000】

Text:タンカー

赤い彗星



シャア専用ザク

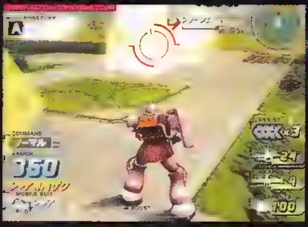
マシンガンがメイン武装ということもあり、得意距離は近〜中距離だ。"通常の3倍"をいつ使うかがポイントとなるぞ。

【コスト：1000】

Text:ケケ

機体特徴

シャア専用ザク最大の特徴は、特殊射撃の"通常の3倍"だろう。通常の3倍を使えば、コスト2000やコスト3000とも互角に戦うことができるはずだ。効果は時間で切れてしまうので、ここぞ！ という重要な局面で使っていこう。



メイン射撃チャージのクラッカー。三つのクラッカーを投げるので、意外と高性能。

武装解説

メイン射撃のザク・マシンガンは、サブ射撃のザク・バズーカでキャンセルすることが可能だ。連続ヒットさせることができて、ザク・マシンガンのよろけからダウンを奪えるようになる。積極的に狙っていこう。

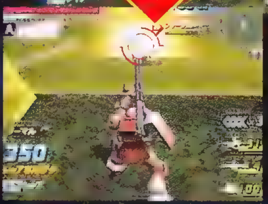
サブ射撃のザク・バズーカは、発生こそ早いが撃った後の硬直が長いので、単独で使う場合には注意が必要だ。ザク・マシンガンからのキャンセルで用いるのがいいだろう。

格闘はどれも当てやすく、サブ射撃でキャンセルが可能だ。ただ、耐久力が350と低い。無理に格闘を仕掛けにいって反撃されないよう、注意して狙うようにしたい。

モビルアシストは、ドップ3機による機銃の射撃だ。モビルアシストの数は3と少ないのであまり多用できないが、使い勝手がいいので忘れずに使っておこう。



ザク・マシンガンは基本的なダメージ源となる。



ヒット時はサブ射撃につなげられる。スキは大きい。

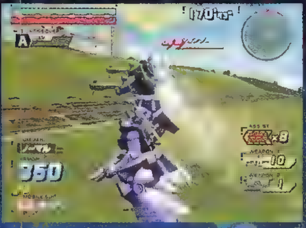
G辞典

ガンタム:カンタムはサブ射撃→特殊射撃→サブ射撃→特殊射撃……とキャンセルし続けることが可能だ。どちらも硬直が長いので、近距離て用いるのは危険。
ガンタンク:特殊射撃の使い道を模索したが、ぶっちゃけこれが限界でした……。リュウさーーーん!!
シャア専用ザク:特殊射撃の通常の3倍は、速度のみが上昇しているだけで、射撃や格闘の硬直、発生などは通常と変わらないので注意が必要だ。

モビルアシストをフル活用!

モビルアシストの使用回数が9回と、全機体の中でも最高のドム。常にモビルアシストを使い、3体で戦うつもりでいよう。

モビルアシストの行動パターンは、以下の三通り。



基本はこの状態で、長時間モビルアシストと一緒に戦うようにしよう。

まずは、敵機から離れたところでモビルアシストを使用した場合。

2体のドムは、一定時間自機の周りで一緒に行動し、自機の攻撃に合わせてジャイアント・バズを撃つ。

この状態で敵機と一定距離以内に近付くと、行動パターンが変化。1体は拡散ビーム砲で目くらましを仕掛け、もう1体はジャイアント・バズを撃ちながら、左右に散開していく。

また、敵機との距離が一定以内の状態でモビルアシストを使用すると、2体ともジャイアント・バズで攻撃しながら、左右に散開していくぞ。

メイン射撃の威力が高いので、モビルアシスト1回につき、攻撃を1回当てるだけでも十分。確実にダメージを与えていこう。

切り返しの特殊テクニック

レバー+ジャンプ2回のダッシュ、地面をすべるように移動するタイプで、普通の操作では、切り返して方向転換することができない。

しかし、特殊格闘のホバリングの特性を利用することで、切り返しができるぞ。具体的には、ブーストゲージ切れギリギリで特殊格闘を入力→ホバリング移行にブーストゲージを消費するのでブーストゲージが無くなる→ホバリング停止→ブーストゲージ回復→ブーストゲージ消費行動可能、といった流れだ。

ゲージ回復量はわずかだが、知っておいて損は無いだろう。

これぞ三位一体!!



ドム

モビルアシストで2体のドムを呼び出す、三位一体のジェット・ストリーム・アタックで相手にプレッシャーをかけろ!

【コスト:1000】

俺の体をみんなに貸すぞ!



Zガンダム

超・高機動力と一発逆転の大技に加えて、多彩な武装を使って何が悪いんです!?

【コスト:2000】

基本的な動き方

モードは中〜遠距離ではハイパー・メガ・ランチャー、近〜中間距離ではビーム・ライフルで戦うのがベスト。基本的には威力が高く、当てやすいハイパー・メガ・ランチャーで変形撃ちや着地のスキ狙いをメインにすると、安定した強さを発揮できる。

とはいえ、ビーム・ライフルモードもなかなか優秀。ビーム・ライフルは射角と威力が今一歩だが3連射できる上、さらキャンセルでグレネードランチャーが連射可能なので、ケズリや着地狙いを堅実に実行できる。

ビーム・ライフルは撃ち切った後に射撃で短時間リロード可能なので、弾切れの心配が無い!

また、ホバー移動の最大の難点である高度差があるステージに弱い点は、特殊格闘が変形しつつ急上昇するために気にならない。よって、特定のステージでの大幅な戦力ダウンは心配無いので扱いやすい。

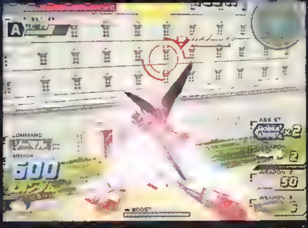
射撃チャージの射撃武器投擲は、ヒットした相手をはるか後方へ吹き飛ばすことが可能だ!



メタスは敵アシストを発見すると、優先的に攻撃を仕掛けてくれるぞ!

体を通して出る力

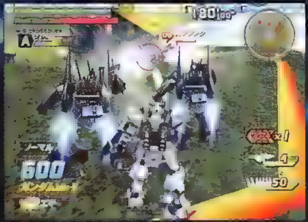
"体を通して出る力"は、味方が撃破されると一定時間発動。攻撃をくらってものけ反りが無く、発動時限定の攻撃を出せる。この状態の格闘は強力で、画面半分はある長さのビーム・サーベルで攻撃し、低コスト機なら一撃で沈める威力を持つ!



体を通して出る力発動中の格闘は、このように障害物を無視して攻撃を当てられるぞ!!

各種武装を覚えろ!

ガンダムMk-IIの特徴は、特殊格闘でリロードができるため、残弾数に気を配れば弾切れを起こさないことだ。ビーム・ライフルは歩きながら撃つことで射撃間隔を短くできる。リロード時間は短くスキがほぼ無いので、気軽に撃ちまくれる。中間距離でアシストと一緒に撃ちまくれば、相手を寄せ付けないぞ!



モビルアシストは、自機が射撃をすると一緒に攻撃してくれる優れもの!

ハイパー・バズーカは3連射可能で、一定の距離を進むと散弾に変化し、中間距離の相手に当てやすい。ただし弾数が6発しか無いので、こまめなリロードが必要。スキも若干大きめなので、使い過ぎは禁物だ!

スーパーガンダムモードでは格闘が無くなり、地上移動がホバー、空中移動は変形となり、通常時と比べ小回りは利かなくなるが、その分機動力が上がる。メイン射撃のロング・ライフルは足を止めて撃つ分威力が高く、攻撃判定が大きいので強力。さらに、変形射撃では足を止めることが無いので使いやすい!

また、変形中に特殊射撃でGディフェンサーを飛ばし、ロング・ライフル装備になることが可能。

この状態ではロング・ライフルが連射可能になり、各種格闘から特殊格闘へ派生できるようになる。



背後のGディフェンサーはシールドになっているので、

背後からの射撃を自動で防ぐ上に自らダウン!

悔しかったら、やることをやったら?



ガンダムMk-II

特殊格闘のメイン射撃武器リロードのおかげで、弾切れ知らずの超弾幕機体! アシストの使いどころがカギとなるぞ!

【コスト:2000】

G辞典

ドム:サブ射撃の拡散ビーム砲は、ヒットさせても一瞬敵機の動きが止まるだけで、ダメージは無い。ただの目くらまし!?
Zガンダム:体を通して出る力発動中の変形特殊格闘は、自分の耐久力に見合ったダメージを与える代わりに、その後は耐久力が1に減少する。
ガンダムMk-II:レバー←or→+特殊射撃でビーム⇔バズーカに、レバーニュートラル+特殊射撃でスーパーガンダム⇔スーパーガンダムになる前の武装になる。

シリーズ初の投げキャラ!?



ZZガンダム

レバー⬇+格闘以外のすべての格闘攻撃が投げ技という、一風変わった機体。慣れれば普通の格闘機体かも?

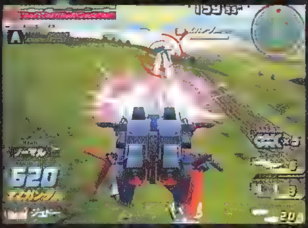
【コスト:2000】

Text:ニクマン

遠距離か近距離で戦え

高威力の格闘攻撃を活かした、接近戦を得意とするZZガンダム。しかし機動力が低いので、自ら接近戦に持ち込むことは難しい。

敵機との距離があるときには、特殊射撃のミサイル・ランチャーを軸に戦おう。ホーミング性能が高い上に発射弾数が多く、威力が高い。距離を離そうとする相手にプレッシャーを与えるには最適だ。



メイン射撃から、サブ射撃にキャンセルしてダウンを奪う。そのスキに近づこう。

近距離では、ミサイル・ランチャーが当たりにくくなる(ミサイル・ランチャーを無効化するために、敵機は近寄らざるを得ない)。そうなった場合に、メイン射撃で応戦しつつ、さらに接近するチャンスをうかがおう。

特殊格闘からの連続技

特殊格闘のスクリューパイルドライバーは単発でも十分威力が高い上に、平らに近い地形ならば3回連続で入る。2回目以降はダメージ補正で威力は下がるが、十分なダメージアップになる。毎回狙っていこう。

相手側は、タイミングよく受け身を取れば回避可能。相手の受け身を読んで、タイミングを遅らせて特殊格闘を入力する、といった行動も重要になるぞ。



特殊格闘で吹き飛んだ相手にさらに特殊格闘……、

3回連続で決めれば、ファイナルアトミッ……

ファンネル持ちの低コスト



キュベレイMk-II

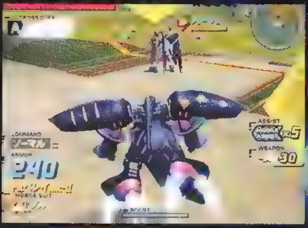
ファンネルを使った遠距離戦が得意だが、ばら撒き過ぎているとすぐに弾切れを起こす。弾数管理が重要となる難しい機体だ。

【コスト:1000】

Text:ケケ

機体特徴

キュベレイMk-IIにはノーマルモードとファンネルモードの2種類がある。モードは特殊射撃によって切り替え可能だ。中～遠距離ではファンネルモード、ファンネルの弾数が切れた場合や近距離では、ノーマルモードと使い分けていこう。



メイン射撃チャージ。相手の周囲に展開したファンネルが、一斉にビームを発射する。

武装解説

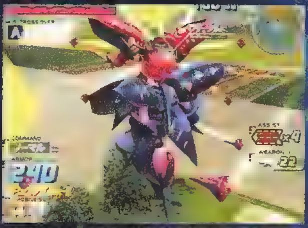
まず、ノーマルモード時のサブ射撃のファンネルだが、3発ずつしか飛ばすことができないので注意が必要だ。射撃チャージではファンネルのオールレンジ攻撃が可能だ。非常に強力なので、相手がスキを見せたら狙っていこう。ちなみに、射撃チャージ使用後はファンネルモードへと切り替わることを覚えておこう。

格闘の性能については、可も無く不可も無く、といった感じ。信頼できるほど高性能ではないので、多用しない方がいいぞ。

ファンネルモード時は周囲にファンネルが停滞し、格闘攻撃が無くなる。このモードでは、ノーマルモードと違って9基までファンネルを飛ばすことができるぞ。

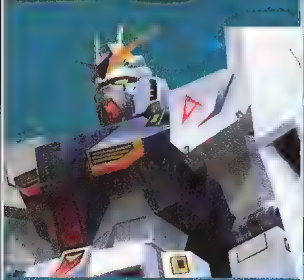
モビルアシストは、赤いキュベレイMk-IIが目の前に出てきて、ファンネルを使った射撃をする。

接近戦の苦手なキュベレイMk-IIにとっては、近距離の相手をさばく重要な武器となるので、忘れずに使っていこう。



モビルアシスト。近距離が苦手なファンネルモード時の最終防衛手段となる。

万能なエース機体



νガンダム

近距離～遠距離、すべての距離において力を発揮できる性能を持ち合わせている。まさにエースと呼べる機体だ。

【コスト:3000】

Text:ケケ

機体特徴

3000の高コスト機体で唯一ファンネルを持ち、ビーム・ライフル、ハイパー・バズーカといった基本的な武装を備えるνガンダム。近距離～遠距離まで、すべての間合いにおいて力を発揮することができるぞ。相手の苦手な距離に追い込んでいこう。



フィン・ファンネルによるバリア展開。射撃は防げるが、格闘は防げないぞ。

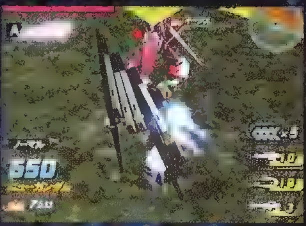
武装解説

メイン射撃のビーム・ライフルは、特殊射撃のハイパー・バズーカでキャンセルすることが可能だ。また、近距離であればビーム・ライフルから特殊格闘につなぐことができる。どちらもビーム・ライフルからダウンを奪うことができるので、スキがあったらどんどん狙っていこう。

サブ射撃のフィン・ファンネルは、レバーを入れながら射出することでファンネルを飛ばす方向を指定できる。1回に射出できるファンネルの数は6基と、飛び抜けて優秀というわけではないので、けん制やケズリ、相手を動かす用途で使おう。

νガンダム最大の特徴は、耐久力が100以下になるとフィン・ファンネルを使ったバリアが自動的に発動すること。しかし、バリア発動時はファンネルを1基しか使えなくなってしまうので、注意が必要だ。

モビルアシストは、リ・ガズィによるグレネード攻撃だ。自機の目の前にモビルアシストが出るので、盾としても使えるぞ。



殴り付ける特殊格闘。最後は特殊射撃につなげて、ダメージを与えていこう。

G辞典

ZZガンダム: 射撃チャージを使ったコンボで確定するのは、ブーストダッシュ格闘からのキャンセルチャージショット。タイミングがシビアなので、安定させるのは難しいぞ。
キュベレイMk-II: ファンネルモード時の射撃を押しっぱなしにすると、ファンネルが空間に待機する。射撃を離すとファンネルからビームが出る。
νガンダム: ⬇+格闘で"居合い斬り"を出すことができるぞ。居合い斬りは3段階までチャージでき、威力が上がっていく。ただし、チャージ中は動けないので注意。

射撃チャージを使いこなせ!

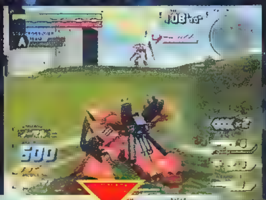
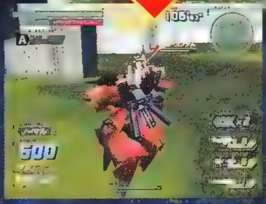
サザビーの持つ武装の中で、最も強力かつ信頼できるのが、射撃チャージのビーム・ショットガンだ。

足を止めずに広範囲を攻撃でき、全弾ヒットしたときの威力が高い。チャージ時間は短く、メイン射撃からの連続ヒットが狙いやすいぞ。

射撃チャージは弾切れの心配が無いので、積極的に使おう。

サザビーは射撃メインの機体だが、積極的に攻撃を当てにいくのは得意とはいえない。サブ射撃のファンネルを使ってけん制し、ブーストを消費した相手の硬直を、メイン射撃や射撃チャージで攻撃しよう。

それでも接近されてしまった場合は、格闘を使おう。各種格闘攻撃の性能は悪くないので、無理やり逃げようとするよりも、うまく格闘で迎撃した方がいいだろう。

基本コンボのメイン射撃↓射撃チャージ。

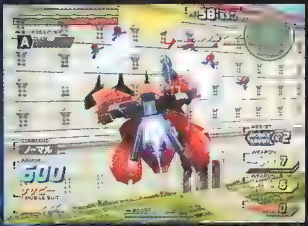
キャンセルが多少遅くても連続ヒットするぞ。

特殊射撃の使い方

特殊射撃は、自機の前方に小規模な爆発を起こす。

射程内の敵機を狙うよりも、射程の少し外に居る敵機を狙おう。

こうすると接近しようとする移動先に爆発が発生するので、爆風に巻き込みやすいぞ。



特殊射撃はスキが大きい。障害物の陰で、敵機に気付かれないように使おう。

"赤い彗星"は使い手を選ぶ……



サザビー

武装が射撃戦に特化しているため、扱いが難しい。位置取りや武装選択がキモとなる、玄人向けの機体だ。

[コスト:2000]

Text:ニクマン

逃げ回りゃ、死にはしない……



ガンダムF91

耐久力が低い分、武装が豊富で機動力はトップクラス! さらに質量のある残像があるため、やれることが非常に多い機体だ!

[コスト:2000]

Text:タンカー

高機動力を活かせ!

F91を使う上で注意すべき点は、耐久力が低いこと。乱戦など不確定要素が多いスタイルには向いていないので、引くべき場面と押すべき場面の判断が重要となるぞ。

基本的に、中間距離のにらみ合いのときはヴェスバーモードでけん制しつつ、相手が近寄ってきたらビーム・ライフルモードに替えて射撃を当てにいく。ヒットしたらビーム・ランチャーにつないで相手を強制ダウンさせ、2対1の状況を作りやすくしよう。事故率が大幅に減るので、安定した立ち回りを続けられるぞ。



質量のある残像中は、敵機の誘導性能が落ちるほか、格闘や射撃を連続して出せる!

一気に攻めたいときや相手から逃げたいときには、質量のある残像を使おう! この状態では相手の射撃が誘導せず銃口補正が甘くなる。射撃武装が連射可能になり、さらに格闘のラッシュもできるようになるため、まさにやりたい放題! ただしその代償として、2倍のダメージを受けるようになるので過信は禁物だ!

質量のある残像の発動モーションはさまざまな行動をキャンセルでき、使用不能状態でもキャンセル行動は取ることが可能。ビーム・ライフル→ビーム・ランチャー2発から3発目をキャンセルして攻め継続を狙うなど、用途は多岐にわたるぞ!



任意でシールドガードを出すことが可能。



ヴェスパー時はロックオン距離がここまで伸びる!

武装の性能を覚えろ!

ビーム・ライフルは性能こそ平均的だが弾数が7発で、武装が豊富なこともありほぼ弾切れを起こさない。

サブ射撃は相手をスタンさせることが可能だ。ビーム・ライフルからキャンセルでつながるが、1発しか無いので連射はできない。しっかりと確定ポイントを見逃さずに狙い撃とう!

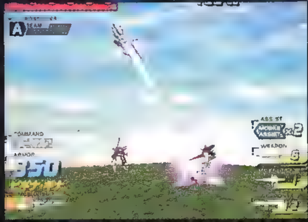
特殊射撃はビーム・ランチャーを構えて3連射する。スキはあるが弾速が速くダウンを奪うので、時間稼ぎや格闘のカットなどに使えるぞ!

チャージショットは突進しつつビームを連射する射撃乱れ撃ちで、当てやすくダウンを奪いやすい。格闘の追い打ちなどにも使え、奇襲としてもかなり強力ではあるが、外した際のスキが大きいので、無闇に乱発しないように。

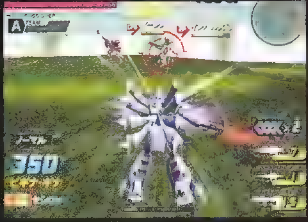
モビルアシストは発生がやや遅く、突進速度は若干遅いのだが、誘導性能が非常に高い。ヒットすると1秒間ほど相手をのけ反らせるので、追撃を狙いやすい。使用回数が少ないので、ここぞというときに使おう!



モビルアシストは、誘導性能が非常に高く優先ロックオン状態でも誘導するのだ!



チャージショットは射撃乱れ撃ち。ビーム・ライフルの弾数は減らないので安心だ



特殊格闘はシールドを前方に出して突進する。当然、前方からの射撃を自動で防ぐぞ!

機械がしゃべることか!?



ビギナ・ギナ

ビギナ・ギナの武装はどれも使い勝手のいいものばかり! 使いこなせば、高コスト機体すら相手にできるぞ!

[コスト:1000]

Text:タンカー

G辞典

サザビー:モビルアシストは、敵機のモビルアシストを優先して攻撃する。厄介なモビルアシストを持つ機体に対して役に立つぞ。
ガンダムF91:質量のある残像中は、チャージショットのヴェスバーも連射できる。着地を狙う際にかなり強力だ!
ビギナ・ギナ:特殊格闘のガード判定は、出かかりだと左側にある。出始めは前方からの射撃をガードできないので注意!

光の翼を使え!!



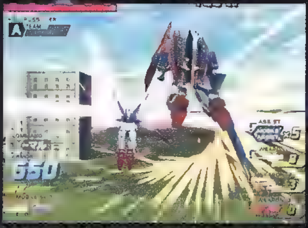
V2ガンダム

最大の特徴であるアサルトバスター状態の射撃武装は、全機体中TOP。限られた時間の中でいかに有効に使うかがカギとなる。

【コスト:3000】 Text:タンカー

基本的な立ち回り

通常形態では、機動力が高い以外に特筆すべき能力は無い。ただ、威力が低いとはいえ格闘は発生が早く、光の翼へ派生させられるためカットを受けにくく使いやすい。僚機と一緒に行動し、モビルアシストなどで崩して格闘から光の翼を狙え！



V2といえば光の翼！　高速移動しつつ攻撃するので、ほかの格闘よりも比較的気軽に出せる。

アサルトバスターで一気に決めろ!

通常形態で相手を追い詰めるor有利な状況を作ったら、アサルトバスター形態になってさらに有利な展開へと持ち込もう！

アサルト状態のメガビーム・ライフルは射撃時のスキが小さく、判定、誘導性能、威力すべてが優秀な上に強制ダウンさせられる。これを丁寧に当てていき、相手を分断させつつ片方を僚機と攻め立てれば、一気に勝負が決まるぞ！

肝心なのは、時間制だからといって焦らないこと。撃たなくてもいいときにメガビーム・ライフルを撃ちまくり、肝心なときに弾切れ……では話にならないぞ！　また、地味にメイン射撃チャージは銃口補正に優れ、相手の着地を狙いやすい。威力が高いので、アサルトバスター解除間際に狙ってみて損は無い。



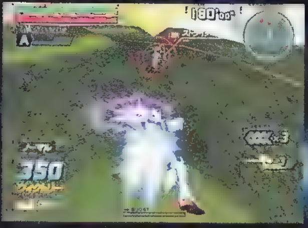
この状態では、一部の格闘の性能が変化する。

メガビーム・キャノン。地味に当てやすかった　る

オートガードを知れ!

最大の特徴は、左手に持ったビーム・シールドが、ビームを撃つたびにオートで展開されることだ。このとき自機の前方左側に敵の攻撃が命中すると、自動的にガードが発動する。

このシールドは壊れないので、何度でもガードすることが可能だ！



空中ダッシュ中の振り向き撃ちはシールドを横に構えるので、ほぼ前方すべてカバーする!

基本的な立ち回り

ビーム・ライフルが確実に当たる場面では、そこから特殊格闘のボトム・リム射出が連続ヒット。これを常に狙う形になる。積極的にダメージを与えたい場合は、トップ・リムを飛ばしてボトム・ファイター状態になろう。この状態では、格闘が通常形態より強化されるため、近付けば相手にプレッシャーを与えられる。

また、格闘戦を挑む前にモビルアシストのシュラク隊の防壁を呼んでおけば、格闘を射撃でカットされる確率がぐっと下がるぞ！

ただし、ボトム・ファイター状態の射撃は発生が遅く、単発の威力が低下しているので、遠距離の支援が弱くなることを覚えておこう。

トップ・ファイター状態はホバー移動になるので移動は速いが、特にこれといった長所は無い。早めにボトム・リムとドッキングしよう。



地上格闘は、格闘ボタン連打でヒット数が増える！

この状態の変形射撃が、　はかなり当てやすい。

終わりの無いDefenceを使いこなせ!



Vガンダム

全機体中でもトップクラスとなる、鉄壁の防御を持つヴィクトリーガンダム。どこまでシールドを使いこなせるかがカギとなるぞ!

【コスト:1000】 Text:タンカー

バスターライフルが命綱



ウイングガンダムゼロ

全機体中唯一、足を止めずに照射ビーム攻撃ができるウイングガンダムゼロ。高威力の射撃を活かし、中距離で戦おう。

【コスト:3000】 Text:ニクマン

モビルアシストとの連携で攻めろ!

変形時の機動力は高いが、通常時の動きは、ほかのコスト3000の機体と比べてもさほど早くない。

基本的には、自由落下を織り交ぜて中空に停滞し、敵機の硬直をメイン射撃で狙っていくという、スタンダードな戦い方で立ち回ろう。

敵機との距離がある程度近くなったら、モビルアシストの出番。モビルアシストのヴァイエイトは、照射系のビームを撃ってくれる。

モビルアシストを呼び出したら、自機とモビルアシストとで十字砲火になるように、敵機の側面に回り込もう。敵機は自機を中心に動くので、モビルアシストの攻撃を回避するのが困難になる。モビルアシストの攻撃に合わせ、自機も攻撃しよう。

モビルアシストの使用回数を残して落ちるのはもったいないぞ。



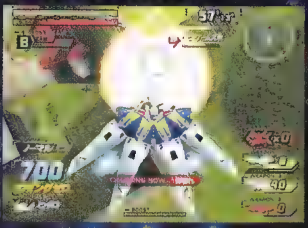
敵機に接近したら、モビルアシストを使用。

自機は回り込んで、十字砲火で攻撃だ！

特殊射撃の活用法

スキが大きい分、高威力の特殊射撃。直接当てるのは難しいので、爆風を当てるように使うと効果的だ。

敵機が横切りそうな障害物に撃ったり、自機の着地を地上で待っている敵機周囲の地面に撃ったりすれば、爆風に巻き込みやすいぞ。



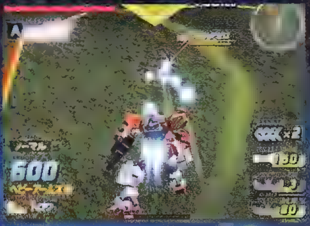
特殊射撃は真下には撃てない。ある程度角度をつけて撃とう。

G辞典

V2ガンダム: アサルトバスター状態で空中ダッシュ格闘の終わり際を当てると、その後空中格闘か連続ヒットするぞ。
ヴィクトリーガンダム: 基本的には、オートシールドを有効的に使うために、自分から見て常に相手の右側のポジションを取ろう。生存率が大幅に上がるぞ!
ウイングガンダムゼロ: 変形時のメイン射撃は、弾数を2発分消費してしまう。確実に当てられる場面以外では使わない方がいい。

機体特徴

ガンダムヘビーアームズ改は、各種ミサイルによる中距離～遠距離の射撃はもちろん、近距離でもメイン射撃のビームガトリングを駆使して戦える性能を持った、ハイスペック機だ。機動力が遅いことと、弾切れを起こしやすいことが欠点となる。



格闘チャージ。弾切れした際には、けん制のためにも撃つようにしよう。

武装解説

メイン射撃のビームガトリングは、誘導性能が高いので近距離でも相手のステップに当てることができる。ただ、弾がすぐ切れてしまうので残弾数の管理が重要になってくる。ここぞという場面で弾切れにならないよう、注意しつつ使おう。

格闘のマイクロミサイルは、振り向き撃ちにならない限り硬直無しで撃てるので、中～遠距離のけん制に適している。格闘チャージの脚部ミサイルは、弾速が速く当てやすいが、硬直が長いので注意が必要。弾切れ時やけん制に用いよう。

特殊射撃の一斉射撃は、弾を大量に消費するものの直撃させれば大ダメージを与えるので、スキあらば狙っていこう。ただし、射撃中はこちらもスキだらけなので注意。

モビルアシストのメリクリウスは、正面からの攻撃に対してバリアを展開して防ぐぞ。中距離戦が得意なガンダムヘビーアームズにとって相性がいい。2回しか使えないので、重要な局面で使いたい。



モビルアシストのメリクリウス。格闘は防げないが、射撃は防いでくれる強力なバリアだ。

動く弾薬庫!



ガンダムヘビーアームズ改

格闘ボタンで射撃が出るという、前作のカラミティガンダムを思わせるような機体。中距離～遠距離が得意だぞ。

【コスト:2000】

男なら一撃必殺ってね!



ガンダムX

一撃必殺の破壊力を持つサテライトキャノン。当てたときのそう快感は抜群だ! 僚機と連携してたたき込め!

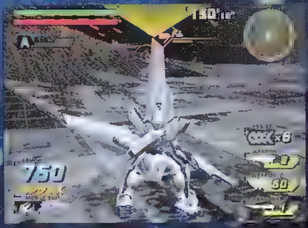
【コスト:3000】

通常時の立ち回り

サテライトキャノンを使わない場合、武装が若干心許ない。

メイン射撃の射程が長いので、遠距離での射撃戦を中心に戦おう。

メイン射撃ヒット後はサブ射撃でキャンセルしてダウンを奪い、敵機の接近を許すな。



この距離で既に射程内。遠距離の射撃は誘導性能が高いので、十分に戦えるぞ。

サテライトキャノンを当てるには!?

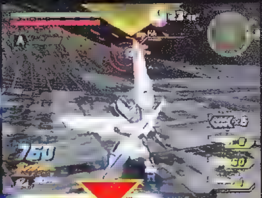
まずは、サテライトキャノンをチャージしておくことが重要だ。射撃ボタンは常に押しっぱなしを意識し、射撃ボタンを使うときは、一瞬離してから押し直して、チャージを再開するクセを付けよう。

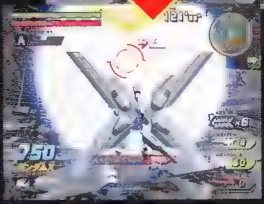
直接当てるには、自機が完全に無視された状態で不意打ちを狙うか、Gクロスオーバーで逃げ道が無くなった相手に撃つといい。

単機で連係から当てる場合は、一定距離以上の間合いでメイン射撃をキャンセルするか、モビルアシストの攻撃に合わせて撃とう。どちらもヒットを確認してからでは間に合わない。決め打ちとなるのが難点だ。

僚機と連携する場合は、敵機をスタン、または捕縛する武装に合わせて狙いたい。相方との掛け合いでタイミングよく撃とう。

僚機のマスターガンダムが敵機をスタンさせた。





そこにサテライトキャノンで大ダメージを与えろ!

機体特徴

ガンダムヴァサーゴは、ガンダムアシュタロンとの連携によりトリッキーな動きをすることが可能。

特に特殊格闘のガンダムアシュタロン射出は、相手を捕縛する非常に強力な武器なので、スキがあったらどんどん狙っていこう。



格闘の⬆派生。威力が上がるので、カットされないようなら派生させた方がいい。

武装解説

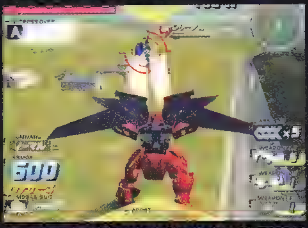
メイン射撃のクロービーム砲は、弾数は少ないものの、後ろを向いたまま振り返らずに射撃できるという特徴を備えている。サブ射撃、特殊格闘でキャンセル可能だ。

サブ射撃の6連ストライクシューターは、6本のビームを水平に発射する。横に広いため相手が格闘に来そうなところや、着地を狙って出そう。特殊格闘でキャンセル可能だ。

特殊格闘のガンダムアシュタロン射出は、アシュタロンがビームを撃ちながら相手に近付き捕縛する。スキはそれほど大きくないので、中距離から着地を狙うことも可能だ。弾を使わないので積極的に使おう。

格闘は腕が伸びる。ほとんどの格闘から⬆+格闘へ派生できるぞ。⬆+格闘は威力が上がる半面、カットされやすくなるので注意が必要だ。

モビルアシストは2機のD.O.M.E.ビットによる射撃だ。ガンダムヴァサーゴはメイン射撃の弾数が少ないので、モビルアシストによる射撃も考慮に入れて立ち回っていこう。



サブ射撃。幅が広いため当てやすいが、硬直があるので多用は控えたい。

兄弟による波状攻撃!



ガンダムヴァサーゴ

特殊格闘によるガンダムアシュタロン射出が特徴的。変形による機動力とトリッキーな武装で、相手を幻惑していこう。

【コスト:2000】

G辞典

ガンダムヘビーアームズ改: 格闘ボタンでミサイルが出るヘビーアームズだが、⬇+格闘なら格闘攻撃を出すことが可能。ただ、発生は遅いため狙いつらいぞ。

ガンダムX: シールドガードは任意で発動できるが、一定ダメージで破壊される。シールドが破壊されるとメイン射撃が使用できなくなるので、注意が必要だ。

ガンダムヴァサーゴ: 特殊射撃のメガソニック砲は、威力は高いがスキが大きい。特殊格闘での捕縛からつなげることができるぞ。

戦いを止めるため……すべてを破壊する!



∀ガンダム

鈍重そうに見えて、意外と軽快な動きができる∀ガンダム。接近戦でのガンダム・ハンマーが猛威を振るう!

【コスト:3000】 Text:ニクマン

ガンダム・ハンマーをたたき込め!

メイン射撃のガンダム・ハンマーは射程こそ短いが、全段ヒットしたときの攻撃力が高く、スキが小さい非常に優秀な武装だ。射出が早く、格闘に対する迎撃にもなる上に、攻撃を見てからの回避は困難。

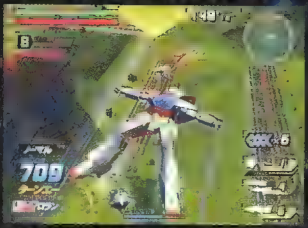


サブ射撃はボタン押しっぱなしで連射可能。接近手段としても使えるぞ。

ブーストダッシュやステップの勢いが残りやすいという機体の特性を利用して、相手の動きに合わせて移動しながらメイン射撃を撃てば、当てやすくなるぞ。

特に相手の頭上を取って、前ステップで裏に回ると、相手は回避方向が分かりづらくなり効果的だ。

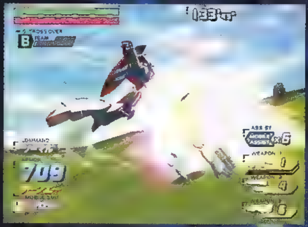
メイン射撃を警戒して先にステップする相手には、タイミングを遅らせて格闘を決めよう。



再浮上は特有のモーションで遅い。一定高度を取ったら、ステップを中心に移動しよう。

空中ダッシュで距離を離そうとする相手には、移動しながら撃てるサブ射撃のミサイルが有効。誘導性能が高く、当たればダウンするので、再び接近戦に持ち込めるぞ。

一度接近したら、逃がさないようなつもりで戦おう。



格闘は高威力だが、射撃派生をすると格段に威力が下がる。トドメ用の魅せ技か?

機体特徴

カプルのレバー+ジャンプボタン2回は地上を走るタイプ。メイン射撃の性能がいいので、中距離から適当にバラ撒くのが基本戦術となるぞ。

高機動力の地上走りと優秀な射撃性能で、少しずつ相手の耐久力を奪っていこう。



メイン射撃は誘導性能が高く当てやすい。相手に張り付いて硬直を狙っていこう。

武装解説

メイン射撃のハンドガンは誘導性能が高く、相手のステップや着地の硬直を狙いやすい。弾数が少なく、弾切れしやすいことに注意しよう。ダウンを奪いたいときやダメージを取りたいときは、特殊射撃につなげよう。ただし、硬直が長い上に余計に弾を消費するので、多用できない。

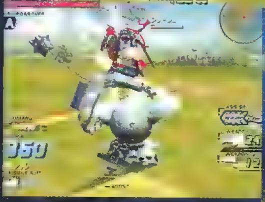
サブ射撃のミサイルは、走りながら発射できる。誘導性能が高くダウンを奪えるので、どんどん使おう。

射撃チャージはハンマーを振り回す。正直なかなか当てるのは難しいが、威力は高いぞ。特殊格闘のチャージクローは、腕を回してタメられる。これも当たれば高威力なので、スキあらば狙ってみよう。

モビルアシストはヒップヘビーによる爆弾投下。発生が遅いが誘導性能は高いので、余裕があったらけん制として使っていこう。



特殊射撃。ハンドガンからキャンセルでつながるぞ。



ハンマー振り回しは当たれば高威力!

戦場の癒し系モビルスーツ



カプル

その見た目からネタ機体と思われがちだが、意外と性能がいい。高性能のハンドガンで、敵をほんろうしよう。

【コスト:1000】 Text:ケケ

名実ともに万能機体



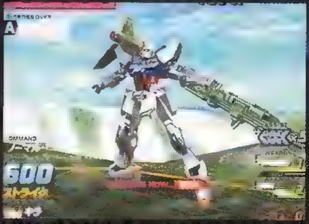
ストライクガンダム

前作では違う機体だったエール、ソード、ランチャーが一つになって登場。すべての距離が得意といえる、まさしく万能機体だ。

【コスト:2000】 Text:ケケ

機体特徴

ストライカーパック換装によってほぼ全距離で戦えることが特徴。エールストライクはビームライフルによる中～近距離戦、ソードストライクは近距離戦、ランチャーストライクは遠距離戦と、得意な距離を生かして場面に合った武装を使おう。



特殊射撃の換装。ニュートラルでエール、レバー⬆でソード、レバー⬅でランチャーに。

武装解説

エールストライクのビームライフルは一般的な性能。相手の着地や硬直を狙うようにしよう。

ソードストライクは格闘の威力や誘導性能が高いので、格闘を狙える距離になったらソードストライクに換装して格闘に持ち込もう。ただ、ソードに換装すると優秀な射撃武器が無いため、距離を離されると何もできなくなることに注意。射撃チャージではロケットアンカーを出せる。

ランチャーストライクは、メイン射撃のアグニの誘導性能がかなり高い。よほどのことが無い限り、遠距離ではランチャーストライクに換装した方がいい。前作で強かった特殊格闘の肩部バルカン砲は、今回は弾が無限になった代償として性能的にパワーダウン。近～中距離では無理をせず、ソードストライクかエールストライクに換装した方がいいぞ。

モビルアシストはメビウス・ゼロによる射撃。ソードで斬りかかる際に出しておいたり、相手の着地に合わせて出したりと、使う場面は多い。



非常に優秀なソードストライクの格闘。近付いたら換装して斬りにいこう。

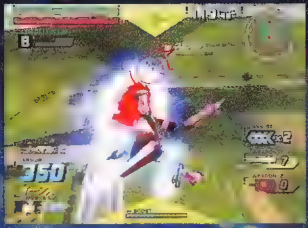
G辞典

∀ガンダム:特殊射撃のビームライフルは常時リロード。弾数1の状態なら、1発だけでも撃てる。
カプル:特殊格闘のチャージクローのチャージは、格闘ボタンだけ押しておけばいいので、チャージ中も空中ダッシュが可能。射撃は出せないので注意。
ストライクガンダム:換装には3種類あるが、現在の状態以外のものは弾が回復しないことを覚えておこう(ソードストライクだとエールストライクのビームが回復しない)。

スキュラの性能がアップ

前作と比べて変形射撃、特殊射撃、特殊格闘からの派生射撃で出せるスキュラの性能が高くなった。

いずれもビームが太くなり、変形射撃は銃口補正の性能が向上。特殊射撃のスキュラ照射は、スキが小さくなっているぞ。



変形射撃は、曲げ撃ちを意識し過ぎると当たりにくくなった。素直に真っすぐ撃とう。

特殊格闘を当てるために…

本機最大の特徴ともいえる"自爆"を当てるためには、まず、特殊格闘を当てなければならない。しかし特殊格闘は発生が遅いため、直接当てるのはかなり難しい。

確実に当てるには、スタン効果を持つサブ射撃をキャンセルして特殊格闘を出そう。サブ射撃のスタン時間は短いので、最速でキャンセルしないと確定しないのが難点。

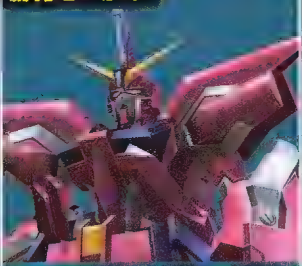
現実的には、ニュートラルorステップ格闘1段目→サブ射撃→特殊格闘や、メイン射撃→サブ射撃→特殊格闘など。サブ射撃の前にほかの攻撃を挟むとやりやすいぞ。

ただし、キャンセル回数を増やすことで、ダメージ補正が大きくなって、自爆のダメージが下がってしまう。できることなら、直接サブ射撃を狙っていきたい。



サブ射撃が当たると敵機はスタンする。

特殊格闘をキャンセルすれば、コンボになるぞ。



尊き犠牲の下……勝利をつかめ!

イージスガンダム

自機が撃墜扱いとなる特殊な攻撃手段"自爆"を持つイージスガンダム。与えるダメージは特大! その代償はコスト1000!?

【コスト：1000】

Text:ニクマン



オーソドックスだけどトリッキー!?

インパルスガンダム

機動性にクセが無く、初心者にも扱いやすい機体。変則的な技の特性さえ覚えれば、すぐにでも使いこなせるぞ!

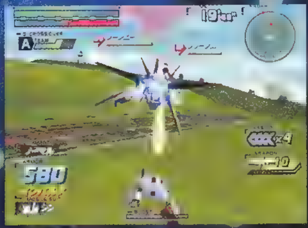
【コスト：2000】

Text:ニクマン

射撃攻撃の特性

サブ射撃は、投げた盾にビームを反射させる攻撃。盾にも攻撃判定があり、レバー⇦or⇨とそれ以外の、3方向に撃ち分けが可能だ。

特殊射撃は、上半身と下半身を切り離してビームライフルを撃つ分離射撃。分離する際に誘導を切る性能があり、相手の射撃はもちろん、判定の小さい格闘を回避することがあるぞ。特殊射撃を追加入力することで、最大3連射が可能だ。



特殊射撃は、着地硬直など、ステップできないときの緊急回避としても使えるぞ。

どちらの攻撃も、メイン射撃からキャンセル可能となっている。

キャンセルしてコンボを狙うか、単発で使用して相手の虚を突くか、状況に応じて使い分けよう。

射撃チャージの使い道

インパルスガンダムの射撃攻撃は、すべてビームライフルの弾を消費する。そのため、残弾数には頭を悩まされることが多い。そこで役に立つのが射撃チャージだ。

射撃チャージ後はコアスプレンダー形態になり、換装することでインパルスガンダムに戻る。このとき何と、それまでに消費されていた弾数がMAXにまで回復するのだ。

さらに、盾が破壊されていた場合も回復する。どちらか一方を補充するためにも、使って損は無いぞ。

ただし、換装時には多少のスキが生じる。敵機の攻撃を受けないように、注意して使おう。



射撃チャージ後は格闘ボタンを連打。すぐにインパルスガンダムに換装しよう。

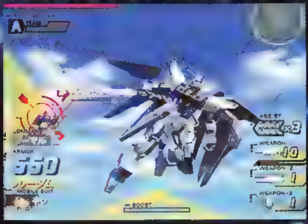
覚醒キャンセルを覚えろ!

本機最大の特徴である覚醒キャンセルは、ほぼどんな状態からでも、コマンド入力の際のレバー方向へと超高速でダッシュする。ただし、着地硬直だけはキャンセルできないことを覚えておこう。

この覚醒キャンセルのおかげで、実質フリーダムガンダムは着地以外の確定硬直が無い。慣れれば2対1でも戦え、さらに逃げに回るとほぼ追い付かれることが無いので、試合展開によってさまざまな戦術に切り替えることが可能だ! ただ、この覚醒キャンセルは3回使い切り式の10秒リロードなので、使い切るとしばらく使用できない。リロード中は大胆な行動は控え、僚機に援護してもらいつつ時間を稼ごう。

耐久力が低いため、間違ってもリロード中は前線で暴れよう、などと思わないことだ。

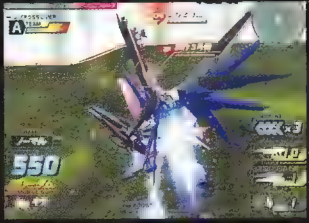
また、空中の通常格闘の2段目を⇧+格闘の派生にすることで、高速移動しつつ相手に斬りかかる。カットを受けにくく優秀だ!



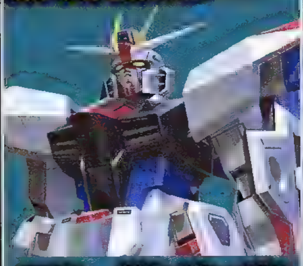
格闘を当てたらすぐ覚醒キャンセルをして、戦線離脱orさらなる追撃へ移れ!



モビルアシストを使った瞬間に覚醒キャンセルで移動すれば、一人で十字砲火も可能だ!



着地が覚醒キャンセル不能なら、着地後特殊格闘で回避しつつ覚醒キャンセルで逃げればいい。



やめてよね 僕が本気を出したら……

フリーダムガンダム

高コストの割に耐久力が低いが、それをものともしない"覚醒キャンセル"のおかげで、まさに動きがフリーダム!

【コスト：3000】

Text:タンカー

G辞典

イージスガンダム："自爆"の攻撃判定は爆風自体にある。ヘタに僚機を助けようとして、爆風に巻き込まれたら大惨事だ!
インパルスガンダム：モビルアシストは自機の後方に出現する。格闘攻撃をくらう直前に発動すれば、カットしてくれるぞ。
フリーダムガンダム：ハイマットフルバーストは、発射するまで覚醒キャンセル不能になっている。注意して使わないと痛い目に遭うぞ!

爆破隊長をナメるなよ!!



ザク改

機動力が低い上に、武装が貧弱なザク改。最大の武器であるハンドグレネイドをばら撒いて、勝利をつかめ!

【コスト:1000】 Text:ニクマン

時限爆弾起爆の動作でスキを減らそう!

特殊格闘の時限爆弾起爆は、さまざまな行動や、硬直をキャンセルできる。時限爆弾起爆自体にスキはあるが、キャンセルせずに大きなスキをさらすよりは、硬直が短い。

硬直を狙おうとする敵機に対するフェイントにもなるので、行動時にはいつでも時限爆弾起爆でキャンセルする心構えでいよう。特にステップ移動をキャンセルすれば、ステップのタイミングを変えて、変則的なステップ連発ができるぞ。

相手を幻惑するステップで、不用意な格闘を誘い込め!



起爆動作はサブ射撃未使用時にも空撃ちできる。つまり、無制限に使用できるのだ。

ハンドグレネイドで起き攻めを狙え!

サブ射撃のハンドグレネイドは、爆発すると、その場に小規模な爆風が広がっていく。

ダウン中の敵機に向かってハンドグレネイドを投げて、起き上がりに爆発を合わせよう。うまく爆風が敵機の起き上がりに重なれば、回避困難な起き攻めの出来上がりだ。

敵機側は起き上がる方向やタイミングを変えられるので、確実性は低い。それでも、決まれば威力が高いので、狙う価値は十分あるぞ。

ダウン中の敵機を見付けた……起き攻めを狙え!

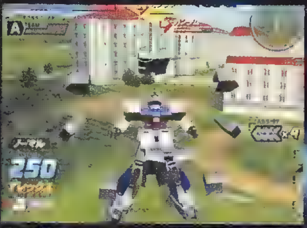


成功させるには、距離感とタイミングが重要

チョバムアーマーを活用

耐久値が低いアレックスの生命線であるチョバムアーマーは、相手の攻撃を耐久力換算で250だけ防げる。

ただし、機体と違いダメージ補正掛からないので、多段系の攻撃をくらうと一瞬で耐久力が0になってしまうため、注意が必要だ!



チョバムアーマーをパージしないと、射撃武装がバルカンしか無いのはつらい。

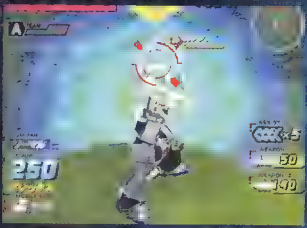
また、チョバムアーマー装着中は射撃武装がバルカンしか無い。開幕はチョバムアーマーをパージし、ガトリング・ガンで中間距離のけん制をしつつ相手を誘い、チョバムアーマーを装着し直して格闘を狙おう。チョバムアーマー無しで前線に出ると、1コンボで落ちることもあるぞ。

ちなみに格闘ヒット中は、特殊射撃で格闘モーションをキャンセルできる。いろいろコンボが作れるが、その分スキが増えるので、乱戦中などであれば素直にそのまま出し切ってしまおう!



モビルアシストは出が早いので、着地狙いなどさまざまな場所で使っていける生命線だ!

チョバムアーマー装備は格闘機体に対して異様に強い。相手に格闘機体が居たら味方と相談し、1対1に持ち込めば勝ったも同然だ!



格闘をくらってもこの通り、弾き返すぞ。すぐさま反撃に移れ!!

どっちが正しいとか間違っているとか……



アレックス

相手次第で、有利不利の差が激しく出るアレックス。チョバムアーマーの特性を最大限に活かせ。

【コスト:1000】 Text:タンカー

制空権は我にアリ!



ガンダム試作2号機

ホバリングの急上昇を使い、だれよりも高く飛べるガンダム試作2号機。上空からのアトミック・バズーカで、すべてを焼き尽くせ!

【コスト:2000】 Text:ニクマン

上空を制圧せよ!

特殊格闘のホバリングは、ボタンを押す長さで高度を調節できる。ブーストゲージが0になる前には天井(?)まで上昇できるので、楽に相手の頭上を取って行動できるぞ。

急上昇後は真下に向かってのアトミック・バズーカか、降下しての格闘攻撃を使い分けよう。



急上昇は移動速度が非常に速い。緊急回避としても使えるぞ。

アトミック・バズーカを狙うのは、敵機が密集している場所、敵機のダウン中(爆風を重ねる)、相手が頭上を取られるのを嫌がって追いかけて来た、といった場面。

本作では真上に対する攻撃手段がほとんど無いので、天井近くの高度からアトミック・バズーカを撃てば、砲撃を止められることは無い。

落下中は自らの爆風でダメージを受けわないように、シールドガードで爆風を防ごう。

格闘を狙う場合は、中空まで上昇したら、そのままホバリングに移行して様子をうかがう。相手がアトミック・バズーカを警戒してブーストダッシュで逃げようとしていたら、ジャンプでホバリングを解除。下降しながら格闘をたたき込め!

ビーム・サーベルのレベルに応じて、サブ射撃とビーム・サーベルを使った格闘を使い分けよう。

ダウン中の敵機にアトミック・バズーカ発射!



起き上がりに爆風が重なって、回避不能だ!

G辞典
ザク改:ハンドクレネイドの爆風には、自機も巻き込まれる。相打ち覚悟で、敵機を巻き込んで爆発! という使い方も面白い。
アレックス:開幕のアーマーパージは、相方に当たることがある。使う距離には気を配ろう。
ガンダム試作2号機:シールドは、照射系の射撃攻撃以外すべての射撃攻撃をガードできる。空中ダッシュ格闘の初段も同様の性能だ。

どう動くべきか?

開幕は相手の出方をうかがいつつ、ロックオンマーカーが赤くなるギリギリの距離から、メイン射撃→特殊射撃狙いの待ちが基本となる。相手を近寄らせるな！

また、メイン射撃のフォールディング・バズーカは、2発撃たずとも各種攻撃へと派生させられる。うっかりにバズーカを撃ってしまった場合は、すぐに特殊格闘の爆導索などでスキを消しつつ移動しよう。

ちなみに、爆導索は格闘を押しっぱなしにすることで、起爆させずに持ち運ぶことが可能。自分が硬直中でも、格闘を離せばいつでも起爆させることが可能となっている。

敵機が格闘系の強い機体だった場合などは、常にこの状態の爆導索を持ち運んでおくことで、イザというときの保険になるぞ！

格闘ボタンを押しっぱなしにしたままの移動などは、慣れるまでかなり操作が不安定になるが、慣れれば生存率が上がることは間違い無い。ガンダム試作3号機を使うなら、ぜひともマスターしてほしい！



建物を使うと時間を稼げる！ ここで爆導索……、

一瞬で建物の裏に回れる。これを繰り返そう。



サブ射撃と特殊射撃はミサイルの出方が違う。

遠距離では、特殊射撃の方が圧倒的に当てやすい。

終わり無き進撃!



ガンダム試作3号機

弾幕を張ることにかけてはトップクラスの武装を持つ、支援系機体。どこまで僚機をサポートできるかがカギか!?

【コスト：2000】

倍返しだーーー!!



陸戦型ガンダム

多彩な武装とモードのおかげで、どの距離でもこなせる万能機。戦況に応じ、臨機応変に武装を切り替えて戦おう！

【コスト：1000】

多彩な武装を有効に使う

開幕は180mmキャノンに換装し、砲撃モードで遠距離から相手をけん制or様子見しよう。敵機が中間距離まで来たら100mmマシンガンモードにチェンジしてのけん制が基本。

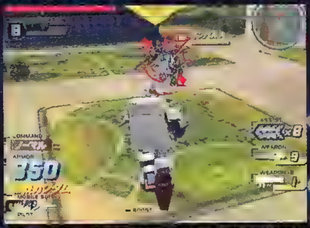
空中戦が苦手なため、囲まれると逃げ切れない。常に敵機の位置を把握しつつ、使用可能回数の多いモビルアシストを活用して中間距離を維持しよう。中間距離ではモビルアシストが小さいこともあって、相手に気付かれないことも多い。十字砲火が狙えるぞ！

また、180mmキャノンモードのネットガンは、当たると相手の機動力を大幅に下げる効果がある。ヒット後はほぼ一方的に攻撃できるため、展開を大幅に有利に進めることができる。たまに狙ってみるのもいいだろう。

特筆すべきは、換装した後に元の武装に戻すと、弾数が最大値まで回復することだ！ ミサイル・ランチャーのリロード速度は遅いので、2度換装して弾数を回復する……というのも一つの手だぞ！



開幕は180mmキャノンモードのサブ射撃を撃ちまくれ！ 油断した相手には結構当たるぞ。



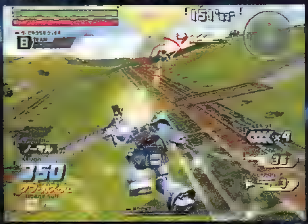
180mmキャノンモードの要、ネットガン。当たれば相手の機動力が大幅に下がるぞ！



モビルアシストは地味だが高性能！ 出したことすら忘れてしまう存在感!! 十字砲火を狙え！

ガトリングシールドは1発残し!

メイン射撃のガトリングシールド（75mmガトリング砲）は、弾切れorシールドが壊れると使用不能になる。破壊後のメイン射撃は性能が落ちるので、弾数が少なくなったらシールド用に残しておこう。



75mmガトリング砲は、フルオートマシンガン。非常に強力なので、積極的に使おう。

ヒート・ロッドを駆使したアクション

グフ・カスタムの真骨頂ともいえるのが、サブ射撃のターゲット狙い、特殊射撃の機体正面、特殊格闘の上空という、3種類のヒート・ロッドを使用したアクションだ。

大まかにサブ射撃は攻撃用、特殊射撃と特殊格闘は移動用、と考えるといいだろう。

特殊格闘は、地上で使うとブーストが回復する。特殊射撃は空中だと、自機の正面斜め下方に射出する。

この特殊格闘と特殊射撃の特性を利用すれば、レバー＋ジャンプボタン2回でダッシュ→特殊格闘→ジャンプで切り離し→特殊射撃→着地直前にダッシュ→……、といった具合に、ブーストを切らさないで移動し続けることができるぞ。

このほかにも、いろいろな動きを試してみよう。



格闘を空振りした！ こんな場面でも……、

特殊射撃か特殊格闘でキャンセルできるぞ！

アクションの可能性は無限大!



グフ・カスタム

ヒート・ロッドを使った3種類のアクションで、戦場をところ狭しと駆け回る。忙しい操作に慣れるまでは、苦労する機体だ。

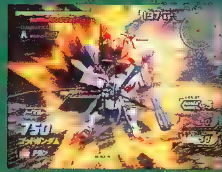
【コスト：1000】

G辞典

ガンダム試作3号機：通常格闘は相手を強制ダウンさせられる上に、メイン射撃の弾数が14発に増えるというオマケ付きだぞ！
陸戦型ガンダム：モビルアシストのホバートラックは、射角が真上まである。高飛びした頭上の相手にも当てられるぞ！
グフ・カスタム：空中でヒート・ロッドを使用できるのは3回まで。3回使うと弾数が0になり、着地した際にリロードされるようになっている。

格闘を使いこなせ!!

格闘派生リスト



追加入力が必要な格闘攻撃を、ピックアップして紹介! 本作では技数が多いので、派生の無い単発の格闘は省略させてもらった。

Text：ニクマン

ー各種格闘からの派生一覧ー

機体名	装備／形態	格闘1段目	格闘2段目	格闘3段目	格闘4段目	格闘5段目	キャンセル	ヒット時キャンセル	備考
ガンダム		地上ニュートラル格闘	格闘	格闘					
				レバー↑+格闘				※1 ※2 ※3	射撃派生は耐久力100以下
			射撃	射撃					
		地上ステップ格闘	格闘						
			射撃					※1 ※2 ※3	射撃派生は耐久力100以下
		空中ニュートラル格闘	格闘						
			レバー↑+格闘					※1 ※2 ※3	
		空中ステップ格闘	格闘					※1 ※2 ※3	
		空中ダッシュ格闘	格闘					※1 ※2 ※3	
シャア専用ゲルググ		地上ニュートラル格闘	格闘	格闘	格闘			※3	
		地上ステップ格闘	格闘	格闘				※3	
		空中ニュートラル格闘	格闘					※3	
		空中ステップ格闘	格闘					※3	
		空中ダッシュ格闘	格闘					※3	
		特殊格闘	格闘	格闘	格闘			※3	地上当て身成功後
			格闘						空中当て身成功後
ドム		地上ニュートラル格闘	格闘					※3	
		空中ダッシュ格闘	格闘					※3	
Zガンダム	ビーム・ライフル	地上ニュートラル格闘	格闘					※1 ※2	
		地上ステップ格闘	格闘					※1 ※2	
		空中ニュートラル格闘	格闘					※1 ※2	
		空中ステップ格闘	格闘					※1 ※2	
	ハイパー・メガ・ランチャー	空中ニュートラル格闘	格闘					※1 ※2	
	ウェイブライダー	特殊格闘	格闘						
			射撃						
ガンダムMk-II	ビーム・ライフル／ハイパーバズーカ	地上ニュートラル格闘	格闘						
			レバー↑+格闘						
		地上ステップ格闘	格闘						
			レバー↑+格闘						
		空中ニュートラル格闘	格闘						
			レバー↑+格闘						
ZZガンダム		地上ニュートラル格闘	格闘						
キュベレイMk-II	ノーマル	地上ニュートラル格闘	格闘	ジャンプ	格闘				
			レバー↑格闘						サブ射撃でファンネル射出可
		地上ステップ格闘	格闘						
			レバー↑格闘						サブ射撃でファンネル射出可
		空中ニュートラル格闘	格闘	ジャンプ	格闘				
			レバー↑+格闘						サブ射撃でファンネル射出可
		空中ステップ格闘	格闘						
			レバー↑+格闘						サブ射撃でファンネル射出可
νガンダム		地上ニュートラル格闘	格闘	格闘					
				レバー↑格闘	射撃			※1 ※2 ※4	
		地上ステップ格闘	格闘					※1 ※2 ※4	
		空中ニュートラル格闘	格闘						
			レバー↑+格闘	射撃				※1 ※2 ※4	
		空中ステップ格闘	格闘					※1 ※2 ※4	
サザビー		地上ニュートラル格闘	格闘	格闘	射撃				
				レバー↑+格闘				※1 ※2	
		地上ステップ格闘	格闘					※1 ※2	
		空中ニュートラル格闘	格闘	射撃					
			レバー↑+格闘					※1 ※2	
		空中ステップ格闘	格闘					※1 ※2	
		空中ダッシュ格闘	格闘					※1 ※2	
		特殊格闘	格闘					※1 射撃	射撃・特殊射撃のキャンセルは2段目以降
F91	ビーム・ライフル	地上ニュートラル格闘	格闘						
			射撃(押しっぱなし)					※2 ※4	射撃派生は弾消費無し
		地上ステップ格闘	格闘					※2 ※4	
		空中ニュートラル格闘	格闘	格闘				※2 ※4	
		空中ステップ格闘	格闘					※2 ※4	
		レバー↓+格闘	格闘						
			射撃						
	ヴェスバー	レバー↓+格闘	格闘						
			射撃						
ビギナ・ギナ		地上ニュートラル格闘	格闘						
			レバー↑+格闘					※1 ※3	格闘ボタン連打でヒット数増加
		地上ステップ格闘	格闘					※1 ※3	
		空中ステップ格闘	格闘					※1 ※3	
V2ガンダム	ノーマル	地上ニュートラル格闘	格闘					※1 ※2 ※3	
		地上ステップ格闘	格闘	射撃				※1 ※2 ※3	射撃は弾消費
		空中ニュートラル格闘	格闘					※1 ※2 ※3	
		空中ステップ格闘	格闘	格闘				※1 ※2 ※3	
		特殊格闘	格闘						
	アサルトバスター	地上ニュートラル格闘	格闘					※1 ※2 ※3	
		地上ステップ格闘	格闘	射撃				※1 ※2 ※3	
		空中ニュートラル格闘	格闘					※1 ※2 ※3	
		空中ステップ格闘	格闘	格闘	射撃				
		特殊格闘	格闘	格闘					
		レバー↓+格闘	格闘						
			射撃						
			ジャンプ						格闘ボタン押しっぱなしでシールド展開時間延長
ヴィクトリーガンダム	ノーマル	地上ニュートラル格闘	格闘					※1 ※2	格闘ボタン連打でヒット数増加
		地上ステップ格闘	格闘					※1 ※2	
	トップファイター	地上ニュートラル格闘	格闘					※1 ※2 ※3	
	ボトムファイター	地上ニュートラル格闘	格闘					※1 ※2 ※3	
		地上ステップ格闘	格闘	格闘	格闘			※1 ※2 ※3	
		空中ニュートラル格闘	格闘	格闘	格闘			※1 ※2 ※3	
		空中ステップ格闘	格闘	格闘	格闘			※1 ※2 ※3	
ゴッドガンダム		地上ニュートラル格闘	格闘	格闘	格闘	格闘			
			レバー↑+格闘	レバー↑+格闘	レバー↑+格闘	レバー↑格闘			
			レバー↓+格闘	レバー↓+格闘	レバー↓+格闘	レバー↓格闘			レバー↓+格闘ヒット後ジャンプで相手を追尾
			レバー←or→+格闘	レバー←or→+格闘	レバー←or→+格闘	レバー←or→+格闘			
		地上ステップ格闘	格闘	格闘					
			レバー↑+格闘	レバー↑+格闘					
			レバー↓+格闘	レバー↓+格闘					レバー↓+格闘ヒット後ジャンプで相手を追尾
			レバー←or→格闘	レバー←or→格闘					
		空中ニュートラル格闘	格闘	格闘	格闘				
			レバー↑+格闘	レバー↑+格闘	レバー↑+格闘				
			レバー↓+格闘	レバー↓+格闘	レバー↓+格闘				
			レバー←or→+格闘	レバー←or→+格闘	レバー←or→+格闘				
		空中ステップ格闘	格闘	格闘					
			レバー↑+格闘	レバー↑格闘					
			レバー↓+格闘	レバー↓格闘					
			レバー←or→+格闘	レバー←or→+格闘					

※1:特殊射撃 ※2:特殊格闘 ※3:サブ射撃 ※4:レバー↓+格闘

G辞典
※派生技表内の「射撃」と表示されている部分は、便宜上派生表内に組み込まれているだけで、厳密には「キャンセル」扱いとなっている(ガンダム以外)。
※「派生」と「キャンセル」では、補正のかかり方が違う。どの技が「派生」で、どの技が「キャンセル」か、しっかり把握しておこう。

機体名	装備／形態	格闘1段目	格闘2段目	格闘3段目	格闘4段目	格闘5段目	キャンセル	ヒット時キャンセル	備考
ゴッドガンダム		空中ダッシュ格闘	格闘	格闘					格闘ボタン連打で追加攻撃 ボタン長押しで追従時間延長
		特殊格闘	レバー↑+格闘 レバー↓+格闘						
マスターガンダム		地上ニュートラル格闘	格闘 射撃 レバー↑+格闘 レバー←or→+格闘	格闘 射撃 レバー↑+格闘 レバー←or→+格闘	格闘 射撃 レバー↑+格闘 レバー←or→+格闘	射撃			レバー↑+格闘ヒット後ジャンプで相手を追尾
		地上ステップ格闘	格闘 射撃 レバー↑+格闘 レバー←or→+格闘	格闘 射撃 レバー↑+格闘 レバー←or→+格闘	射撃				レバー↑+格闘ヒット後ジャンプで相手を追尾
		空中ニュートラル格闘	格闘 射撃 レバー↑+格闘	格闘 射撃 レバー↑+格闘	射撃				レバー↑+格闘ヒット後ジャンプで相手を追尾
		空中ステップ格闘	格闘 射撃 レバー↑+格闘	射撃					
		空中ダッシュ格闘	格闘 射撃	格闘 射撃	射撃				
		地上格闘からの レバー↑派生	格闘 レバー↑+格闘	格闘 レバー↑+格闘	格闘 レバー↑+格闘	格闘 レバー↑+格闘			
ウイングガンダムゼロ		地上ニュートラル格闘	格闘	格闘 レバー↑+格闘				※1 ※3	
		地上ステップ格闘	格闘					※1 ※3	
		空中ニュートラル格闘	格闘 レバー↑格闘					※1 ※3	
ガンダムX		地上ニュートラル格闘	格闘					※1 ※3 ※4	
ガンダムヴァサーゴ		地上ニュートラル格闘	格闘 レバー↑+格闘	格闘 レバー↑+格闘				※1 ※2 ※3	
		地上ステップ格闘	格闘 レバー↑+格闘	格闘 レバー↑+格闘				※1 ※2 ※3	
		空中ニュートラル格闘	格闘 レバー↑+格闘					※1 ※2 ※3	
		空中ステップ格闘	格闘 レバー↑+格闘					※1 ※2 ※3	
∀ガンダム		地上ニュートラル格闘	格闘 射撃					※1 ※2	サーベル部分にシールド効果
		空中ニュートラル格闘	格闘 射撃	格闘 射撃				※1 ※2	
		空中ステップ格闘	格闘					※1 ※2	
カプル		地上ニュートラル格闘	格闘					※1	
		地上ステップ格闘	格闘					※1	
		空中ステップ格闘	格闘					※1	
ストライクガンダム	エール	地上ニュートラル格闘	格闘 レバー↑+格闘	格闘 レバー↑+格闘 射撃	射撃	射撃		※1 ※1 ※1	
		地上ステップ格闘	格闘					※1	
		空中ニュートラル格闘	格闘 レバー↑+格闘	格闘 レバー↑+格闘 射撃	射撃	射撃		※1	
		空中ステップ格闘	格闘					※1	
	ソード	地上ニュートラル格闘	格闘 レバー↑+格闘	格闘 格闘	格闘 射撃	射撃		※1 ※2	
		地上ステップ格闘	格闘 レバー↑+格闘	射撃 射撃				※1 ※2	
		空中ニュートラル格闘	格闘 レバー↑+格闘	格闘 格闘	格闘 射撃	射撃		※1 ※2	
		空中ステップ格闘	格闘 レバー↑+格闘	射撃 射撃				※1 ※2	
イージスガンダム		地上ニュートラル格闘	格闘	格闘				※1 ※2 ※3	
		地上ステップ格闘	格闘					※1 ※2 ※3	
		空中ニュートラル格闘	格闘	格闘				※1 ※2 ※3	
		空中ステップ格闘	格闘					※1 ※2 ※3	
		特殊格闘	格闘 射撃 射撃+格闘+ジャンプ	格闘 射撃 射撃+格闘+ジャンプ	格闘 射撃 射撃+格闘+ジャンプ				
インパルスガンダム		地上ニュートラル格闘	格闘 レバー↑+格闘	格闘 レバー↑+格闘 格闘				※1 ※2 ※3	
		地上ステップ格闘	格闘	格闘				※1 ※2 ※3	
		空中ニュートラル格闘	格闘 レバー↑+格闘	格闘 レバー↑+格闘 格闘				※1 ※2 ※3	
		空中ステップ格闘	格闘	格闘				※1 ※2 ※3	
フリーダムガンダム		地上ニュートラル格闘	格闘	格闘 レバー↑+格闘			※1	※3	
		空中ニュートラル格闘	格闘 レバー↑+格闘				※1	※3	
		特殊格闘	格闘				※1	※3	
ザクII		地上ニュートラル格闘	格闘 レバー↑+格闘	射撃				※1 ※3 ※4	
		地上ステップ格闘	格闘	射撃				※1 ※3 ※4	
		空中ニュートラル格闘	格闘 レバー↑+格闘	射撃				※1 ※3 ※4	
		空中ステップ格闘	射撃					※1 ※3 ※4	
		空中ダッシュ格闘	射撃					※1 ※3 ※4	
アレックス	チョバムアーマーあり	地上ニュートラル格闘	格闘	格闘				※1	
		地上ステップ格闘	格闘					※1	
		空中ニュートラル格闘	格闘					※1	
		空中ステップ格闘	格闘					※1	
		空中ダッシュ格闘	格闘					※1	
	チョバムアーマー無し	地上ニュートラル格闘	格闘					※1	
		空中ニュートラル格闘	格闘					※1	
		空中ダッシュ格闘	格闘					※1	
ガンダム試作3号機		地上ニュートラル格闘	格闘 レバー↑+格闘	格闘				※2	3段目でリロード
		地上ステップ格闘	格闘					※2	
		空中ニュートラル格闘	格闘 レバー↑+格闘	格闘				※2	3段目でリロード
		空中ステップ格闘	格闘					※2	
		空中ダッシュ格闘	格闘					※2	
ガンダム試作2号機		地上ニュートラル格闘	格闘	格闘				※1 ※4 ※5	サーベルのタメレベルに対応
		地上ステップ格闘	格闘					※1 ※4 ※5	サーベルのタメレベルに対応
		空中ニュートラル格闘	格闘	格闘				※1 ※4 ※5	サーベルのタメレベルに対応
		空中ステップ格闘	格闘					※1 ※4 ※5	サーベルのタメレベルに対応
		空中ダッシュ格闘	格闘					※1 ※4 ※5	1段目の突進部分にシールド効果
		ニュートラルサブ射撃	格闘					※1 ※4 ※5	
陸戦型ガンダム	マシンガン	地上ニュートラル格闘	格闘					射撃	射撃の弾消費無し
グフ・カスタム		地上ニュートラル格闘	格闘 レバー↑+格闘	格闘 レバー↑+格闘			※1 ※2	※4	
		地上ステップ格闘	格闘	格闘 レバー↑+格闘	格闘 レバー↑+格闘		※1 ※2	※4	
		空中ニュートラル格闘	格闘	サブ射撃			※1 ※2	※4	
		空中ステップ格闘	サブ射撃				※1 ※2	※4	
		空中ダッシュ格闘	格闘	サブ射撃			※1 ※2	※4	
		地上格闘からの レバー↑派生	格闘	格闘			※1		1段目がヒットすると2段目以降につながる
		サブ射撃	格闘 ジャンプ					※4	ヒット後に引き寄せ引き寄せ中にジャンプで切り離し
		特殊射撃	格闘 ジャンプ					※4	ヒット後に引き寄せ。引き寄せ中にジャンプで切り離し
		特殊格闘	ジャンプ 特殊射撃					※4	ジェットコアブースターに触れると爆発する

※1:特殊射撃 ※2:特殊格闘 ※3:サブ射撃 ※4:レバー↓+格闘 ※5:射撃ボタン連打



「じゃ、今からお前は私の子分。いじょ♪」

事変の最後に待つのは……ミルドレッドの「姉」!?

見た目は永遠の10歳、しかし……？

関東各地で頻発する次元の歪みを利用しようとしていたのは、前作のドラマCDで存在が語られていた、ミルドレッドの双子の姉だった!! 10歳のときに自ら聖霊界へと飛び込んだ、稀代の力を持つ聖女・アンジェリア。前作で妹が失敗した「原初の世界への回帰」に興味を持った彼女を、聖女たちは止められるのか!?



ミルドレッド＋1匹との鉄壁の連携!!



彼女が手に持っているのはぬいぐるみ……ではなく、聖霊界で出会った魔術師・マーリン。最終戦では聖霊となったミルドレッドやマーリンとともに、三人(?)で襲いかかってくる! 高次の存在であるこの三者とどう闘う!?

高次の存在となった究極の聖女

アンジェリア・アヴァロン

Angelia Avallone

自己中心的で考えを曲げず、それを貫くに足る圧倒的な霊力を持つアンジェリアは、7年前に物質界を捨て、自ら聖霊界の住人となった。恐ろしいことに、彼女にとって世界の崩壊は「興味深い」対象でしかないのだ……。

無邪気な暴君!?



写真は超必殺技の「抱きしめたいよマーリン!」。幼さが技の数々に見られるが、その威力は致命的!

～PROFILE～

国籍／イギリス　現住所／聖霊界
生年月日／9月13日(おとめ座)　年齢／永遠の10歳
身長／110cm　体重／16kg
スリーサイズ／54・48・55　血液型：A型
所属／聖霊界の住人
得意科目／知らないことを学ぶのは好き
苦手科目／でも学校の勉強は嫌い
格闘スタイル／人を超えた存在に勝てるわけないだろバーカ♪
CV／仙台 エリ

光のアルカナ



前作『アルカナハート』の最後に聖霊となったミルドレッドは、物質界を離れて聖霊界に行き、姉と再会した。昔のように、無茶をする姉を後ろからフォローする。

ARCANA HEART 2
アルカナハート2

ついに待望の稼働を迎えた本作。今回は最終ボス・アンジェリアの公開に加え、各キャラの技情報も大放出！ いち早く情報を把握して、対戦のスタートラインで優位に立とう。'08への本格的な闘いは、いよいよここからだ！

アルカナハート2
■メーカー
■ジャンル
■操作方法 8方向レバー＋5ボタン
■発売日 3月21日
■使用基板

本作ならではの闘い方をマスターしよう!

『アルカナハート』対戦知識集



『アルカナ』には独特のシステムや攻防が多いから、特に『2』から始めてくれた人にはちょっと難しいかも……。だけど、ここで紹介するセオリーを覚えていけばだいじょーぶ！　対戦がもっともーっと面白くなるよー♪

攻　接近とガード崩しのセオリー

ホーミング移動で接近!

本作の空中ダッシュは動作中にガードができないため、接近手段としてはややリスクが大きい。また、2段ジャンプなどによる接近は、軌道が一定なので迎撃されやすい。

そこで活躍するのが、空中のホーミング移動。移動し始めた後はガード可能なのでリスクが小さく、レバーで軌道を制御できるので、相手に読まれにくいのだ。特に、相手の真上から回り込むように接近したり、ニュートラルDで奇襲するのが有効だ。



垂直or後方ジャンプから上方向＋Dでホーミング移動し、高空から接近。迎撃されにくく有効だ。



ニュートラルDは、後方ジャンプ直後などに低空で出すといい。読まれていなければ対処されにくいぞ。

ガード崩しは起き攻めで!

本作にはガードキャンセルなど防御側の選択肢が多く、相手に技をガードさせて固めつつガード崩しを狙っても、それらの防御手段で対処されやすい。ガード崩しを狙うなら、起き上がりに仕掛けるのが確実だ。

ダウンを奪うには、全キャラ共通でレバー入れ投げが有効。発生が早く投げ抜けされにくい上、確実にダウンを奪えるのだ。その後は起き上がりに直接、めくりや中下段の二択、各種E最大タメなどを狙っていこう。



レバー入れ投げは発生が早いので、ガードキャンセル➡＋Dによる相殺後に狙うのも十分に有効だ。



その後は起き上がりを攻めてガードを崩すチャンス。ただし、アルカナブラストや無敵技には注意。

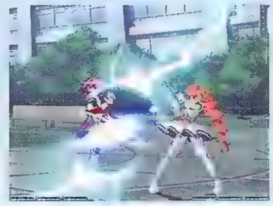
守　相殺の仕組みと活用法

発生条件と発生後の状態は?

両者の攻撃判定同士、または攻撃判定と相殺判定（攻撃判定とは別に設定されている相殺が起こる判定）がぶつかると、相殺が発生する。

相殺後は何もしなければ動作を続行するが、ガードや前後移動以外の行動を入力すればキャンセルが可能。キャンセルできるタイミングは両者同時なので、発生の早い技や無敵技を出すと、相手の技に打ち勝ちやすい。

なお、自キャラが地上に居る状態での相殺後は、相殺を起こした技と同じ技は出せないので注意。



まずは相殺を見たら発生の早い技を出すことから始めよう。

対空手段として活用せよ!

相殺判定が早いタイミングで発生する技は、相手の攻撃に合わせることで狙って相殺を起こしやすい。特に、相手の跳び込みはタイミングを読みやすく、とっさに使えることもあり対空手段として有効だ。空中技は地上技に比べて発生が遅めなので、相殺後に立ちAなど発生の早い技を出せば、打ち勝てることが多い。

なお、雷のアルカナを選んだ場合は、フロントステップの出始めと立ち＆しゃがみEの出始め～タメ中に相殺判定が付くので、全キャラ共通でこのテクニックを使えるぞ。





はぁとの➡＋Cは出始めから相殺判定があり、対空に使いやすい。相殺後は立ちAを出せば、ほとんどのジャンプ攻撃に勝てる。

守　ガードキャンセルで攻守逆転

➡+Dで相殺して読み合いへ!

ガードキャンセル➡＋Dは、出始めから無敵状態かつ全身に回数無制限の相殺判定があるのが特徴（土と風のアルカナは例外）。相手の連係に割り込むように使えば、相殺を起こして読み合いに持ち込めるのだ。

相殺後は両者共にキャンセルが可能だが、こちらの任意のタイミングで仕掛けられることを考えると、やや有利な読み合いといえる。また、発生の早い通常技や無敵技など、相殺後の攻防で打ち勝ちやすい技を持っているキャラは特に有効だ。

ただし、相殺後はバックステップなど回避系の選択肢もあることと、相殺判定が無くなった後は一定時間ガードできないことに注意。仕掛けるタイミングや技を読まれないようにしたい。





相殺後は両者五分といえる状況だが、読まれていない限り相手は的確な対処が難しい。発生の早い技や無敵技、投げ技などで相手の技をつぶそう。

⬅+Dで回避して反撃!

ガードキャンセル⬅＋Dは、少し跳び上がりつつ後退してから前進する動作（磁のアルカナは例外）。跳び退いている間は無敵で、相手の技に合わせれば回避できるのが特徴。相手が動作の長めな技を出すようなら、事前の技をガード後にガードキャンセル⬅＋Dを使うことで、回避しつつスキに反撃を決められるのだ。

また、動作の途中からは必殺技や超必殺技でキャンセルできるため（跳び退き中は空中技のみ出せる）、発生の早い空中技を持っているキャラは、それを使えばより早いタイミングで反撃に転じられる。ガードされても問題無い技なら、相手の攻めをローリスクで切り返せるぞ。

なお、無敵時間はキャンセルした時点で無くなり、キャンセルしなかった場合も無敵時間が切れた後に一定時間ガードできないタイミングがある。やはり読まれないよう注意したい。



相手が動作の長い技を出すと読んだら、ガードキャンセル⬅＋Dを合わせて回避!



そのまま反撃を決めよう。強攻撃や必殺技のほか、一部の中攻撃にも反撃できるぞ。



ガードキャンセル⬅＋Dからすぐに空中技を出せば、優秀な切り返し手段となる。

あるかな2 よろずメモ　●ガードキャンセル補足：ガードキャンセル➡＋Dは、相殺の有無を問わず動作の途中から必殺技や超必殺技でキャンセル可能。発生の早い必殺技でキャンセルすれば、普段は反撃できない技に反撃できることもあるぞ。なお、ガードキャンセル➡＋D、⬅＋D共に、途中でキャンセルした場合は相殺判定や無敵時間が無くなるので注意。

新たなアルカナの力に注目!

アルカナシステム



エーテルの流れを感じ、聖霊たちの力を扱えてこそ聖女。弱点を補うか、長所を伸ばすかは貴女方の選択次第。『2』から加わった新しい能力もありますから、しっかりと理解して、実戦に活かしなさい。

属性効果

アルカナの持つ能力で、フロントステップや➡＋Dのダッシュなどシステム系動作の性能が変化したり、体力回復など自動的に効果が発揮されるものを属性効果と呼ぶ。本作では、全キャラ共通で立ちEとしゃがみEに属性効果が付いているので(下表参照)、チェックして忘れずに活用しよう。



例えば闇の立ちorしゃがみEは、最大タメ版ヒット時に相手を無力な影状態にする。中にはかなり強力な属性効果も。

アルカナブラスト

CE同時押しでゲージ1本を消費し、周囲に攻撃判定を放つアルカナブラスト。無敵時間がありガード硬直中にも出せるので、切り返しに使いやすい。ただし、スキが大きいことと、アルカナフォースを使うとそのラウンド中は使えなくなることに注意。

発動後はパワーゲージ下部にタイマーが出現し、それが無くなるまでアルカナごとの特殊な効果を得られる。効果内容は下表を参照してほしい。



発生は遅めだが、コマンドが簡単なこともあり、防御手段として役立つ。効果時間中はパワーゲージが増加しないことに注意。

アルカナホーミング

アルカナホーミングとは、アルカナの(超)必殺技をホーミング移動でキャンセルするシステムのこと。キャンセルできるのは特定のタイミング(技ごとに異なる)を過ぎた後のみだが、通常のホーミングキャンセルと違って相手に当てなくても使えるのが特徴。飛び道具系の技を追いかけて攻め込んだり、技のスキをフォローするのが主な使い方だ。

なお、下表の技にはアルカナホーミングができないので覚えておこう。



例えば、飛び道具を撃ちつつ相手に向かってアルカナホーミングをすれば……、

飛び道具を盾に接近することが可能。技やホーミング移動の種類によってさまざまな動きができるので、研究してみよう。

アルカナホーミングができない技

聖	ブレス
	無し
氷	クルディ　※1
	無し
	ダガートカ
	プラグノース
	アサーダ
	ロズ キクロス　※2
	フェアルグ ロルグ
	無し
	蔦
	養分吸収

土	無し
火	轟天焦　※1
	ファルクス
	無し
	デシリュール
	サクリフィス
	ミルワール
	アンヴァリデ
水	スティリア
	ニトルム
	プテリュクス

※1:当てた場合は可能　※2:飛び道具吸収時の弾発射後は可能

アルカナフォース

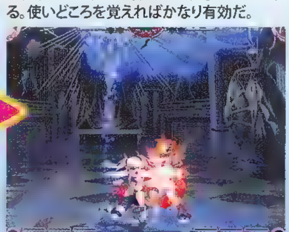
1ラウンドに1回のみABC同時押しで使えるアルカナフォースは、投げや超必殺技をくらった後など一部の状況を除き、いつでも使用可能。やられ中にも使える上に展開動作中は無敵なので、相手の連続技から抜け出すのに役立つ。

展開中は時間とともにパワーゲージが減少し、それがゼロになるかアルカナブレイズを使うまで、下表の効果が継続。なお、展開中に次のラウンドへ進んだ場合、前作では残っているパワーゲージが引き継がれたが、本作では必ずゼロになる。



相手のスキが大きい技を狙い、事前の技をくらった直後にアルカナフォースを展開。

無敵状態で回避し、着地後に反撃を決められる。使いどころを覚えればかなり有効だ。





展開時に相手が動ける状態だと、投げで反撃を受けることがあるので注意。

立ちE、しゃがみEに付加される属性効果

	最大タメが成立するまでの時間が短縮
	出始め～タメ中に相手を自分に向かって引き寄せる
	ヒット時に相手が凍結
	攻撃内容が相手のものに
	最大タメ版がガード不能かつ地上ヒット時は地上のけぞりに
	固有の衝撃波による攻撃に(自分もダメージを受ける)
	出始め～攻撃終了まで飛び道具跳ね返し判定が付加
	出始め～タメ中に相殺判定が付加
	分身を飛び道具としてその場に設置(ボタンを離すと発動)
	ヒット時にダメージの一部を吸収し、自分の体力を回復
	立ちEの出始め～タメ中に立ちガード判定が付加
	しゃがみEの出始め～タメ中にしゃがみガード判定が付加
	最大タメ版がガード不能に
	ジャンプキャンセルが可能に
	最大タメ版ヒット時、相手が一定時間無力な影状態に
	最大タメ版ヒット、ガード時に毒効果が付加
	ヒット、ガード時に相手の硬直時間が延長(ガードクラッシュ効果無し)
	エピドシスによるレベルアップに応じてダメージと最大タメ版のガードクラッシュ時間が上昇

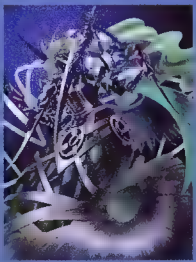
アルカナブラスト中の効果

聖	効果発動時にジャベリンを3発放ち、ブレスの効果を得る
	相手を自分に向かって引き寄せる
氷	通常攻撃ヒット時に相手が凍結
	ファスマ、ファンタシアの攻撃内容が自分のものに
	攻撃力が上昇、防御力が低下
	自分の残り体力が少ないほど攻撃力が上昇
	自キャラの必殺技をキャンセルしてアルカナ必殺技を出せる
	ホーミング移動中に相殺判定が付加
時	タイムカウント加速
	攻撃ヒット時にダメージの一部を吸収し、自分の体力を回復
土	ガード不能だが攻撃をくらってものけぞらない
火	各種⬅⬅／➡➡や各種ジャンプの軌道上に炎が発生
	空中でジャンプキャンセルの代わりに空中ダッシュでのキャンセルが可能に
	影が相手を追尾するように
	攻撃ヒット、ガード時に相手のパワーゲージが減少
水	通常技ヒット、ガード時に相手の硬直時間が延長
	一時的にエピドシスによるレベルアップを最大まで引き上げる

アルカナフォース展開中の効果

	バプティズム(被ダメージ後の回復)の効果が上昇
	相手の移動速度が低下
	飛び道具系必殺技二つの性能が向上
	自身が半透明になり、視認されにくくなる
	アルカナ必殺技の攻撃回数が増加
	すべての攻撃にケズリダメージが付加
	アルカナ超必殺技をゲージ消費無しで使用可能
	ロズ スフェラ、トリス スフェラを連発可能
	地上ガードに相殺判定が付加
	タイムカウントが停止
	体力が少しずつ回復
	防御力大幅上昇、攻撃をくらってものけぞらない
	ガード不能かつ各種移動が遅くなる
	ホーミング移動中に攻撃判定が付加
	4段ジャンプor3回空中ダッシュ(前後)が可能に
	アルカナ必殺技の性能が向上
	全通常技にヒット時毒の効果が付加
	ケズリダメージを無効化
	攻撃力＆防御力が大幅に上昇

あるかな2 よろずメモ　●**アルカナフォース補足:** アルカナフォースを地上で展開した場合、着地するまで無敵。だが、着地した瞬間に投げ技を重ねられると回避できない。一方、アルカナフォースを空中で展開した後は、硬直が解けまる前にガードしかできないタイミングがあり、そこにに空中投げを合わせられると確定してしまう。無駄遣いにならないよう、使いどころはしっかり見極めたい。



アルカナ活用講座

罰のアルカナ カシマール

立ちEやしゃがみEがガード不能になる属性効果と、発生が早く連続技に使いやすい超必殺技が特徴的なカシマール。攻撃面の強化に適したアルカナだ。

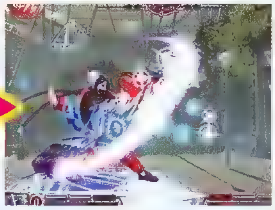
ドゥエーリで簡単追撃！

超必殺技のドゥエーリは、連続技に使いやすい優秀な技。壁にふっ飛ばす技からでも連続ヒットするほど発生が早く、さまざまな必殺技、超必殺技から狙えるのが利点だ。また、BやCの通常技からヒット確認でつなぐことも可能。ジャンプキャンセル可能技からなら、↓↘→↓↘→↗＋Eと入力してジャンプキャンセル～ジャンプし始めにドゥエーリとすれば、キャンセル受付時間を延ばせる。

ヒット時は、地上版なら→＋D、空中版なら↘＋Dでアルカナホーミングをすれば、さらに追撃が可能だ。

発生の早さを生かし、ガードキャンセル←＋Dからの反撃に使う手もある。↓↘→←（相手の技をガード）～D～↓↘→＋Eと入力するといい。



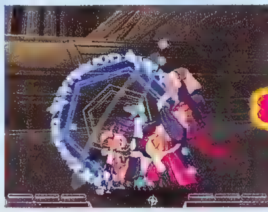


キャラ単体では追撃しにくい技からも追撃が可能になるのがドゥエーリの利点。いまいち使えなかった技を大化けさせる可能性を秘めているぞ！

ガード不能の恐怖

属性効果のスィーニーは、立ち＆しゃがみEの最大タメ版がガード不能になり、地上ヒット時は相手が地上でのけぞるようになる。立ちEやしゃがみEが使いやすいキャラは、ガード崩し能力が大幅に向上するぞ。

←＋Dで避ける相手には、通常版（少しタメる）Ⓒ→シトゥイークを交ぜるといい。相手が最大タメ版を避けるタイミングで←＋Dを入力すると、ガード～ガードキャンセル←＋Dとなり、シトゥイークがヒットするのだ。





最大タメ版ヒット時は、確認してドゥエーリで簡単に追撃できる。キャンセルシトゥイーク～アルカナホーミングまで仕込んでおくのも有効だ。

そのほかの注目技

地面を進む飛び道具を放つシトゥイークは、弾のスピードが速いのが特徴。硬直時間が長いため、アルカナホーミングと併用したい。

プラグノースは、打撃技を返せる当て身系の超必殺技。攻撃位置が極端に低い技は返せないが、動作開始と同時に当て身判定が発生するので、切り返しに役立つ。攻撃を受け止めた際は相手の動きを停止させ、その間にカシマールが攻撃する。反撃技が確定しやすい半面、無敵技などを取ると反撃技が空振りする点に注意。



打点の低くない打撃技を受け止めて反撃するプラグノース。



アルカナ活用講座

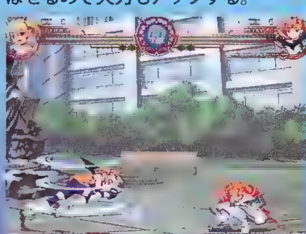
風のアルカナ テンペスタス

風のアルカナ基礎知識

風のアルカナを選ぶと3段ジャンプor2回空中ダッシュが可能になるので、空中での立ち回りが大幅に強化される。さらに、優秀な飛び道具のシキリスとヴェルテクスがそれをサポート。前者はブーメランのように自分の元へと戻ってくる変則的な軌道。後者は攻撃持続時間の長い竜巻を目の前に発生させる設置型。どちらもけん制技として優秀な上、アルカナホーミングと併用すれば、さまざまな連係が可能になる。

スクトゥムは、ガードキャンセル→＋Dが相手を押し戻すようになる属性効果。動作中は全身無敵なので、切り返し手段として信頼できる。

アルカナブラストは空中でのジャンプキャンセルの代わりに空中ダッシュキャンセルが可能になり、アルカナフォースは4段ジャンプor3回空中ダッシュが可能になる。機動力が向上するのはもちろん、連続技を伸ばせるので火力もアップする。



密着状態で相手の技をガードしても、スクトゥムを使えばここまで間合いを離せる。

フォルティアを活用しよう

フォルティアは、立ちEとしゃがみEがジャンプキャンセル可能になる属性効果。ガード時のフォローが容易になるので、リーチや発生に優れ単発で使える立ちEやしゃがみEなら、優秀なけん制技に早変わりする。

各種E攻撃はガード硬直が通常技より長く、ジャンプキャンセル～空中ダッシュ攻撃などに連係させても割り込まれにくい。接近手段や攻めの継続に役立つぞ。また、ジャンプ開始から空中判定になるまでの予備動作中は地上必殺技を出せることを利用し、ジャンプキャンセル～予備動作中に地上必殺技とすれば、疑似的に各種E攻撃をキャンセルできる。





各種EのジャンプキャンセルはGる連係や連続技に生かせる。地上技を出すときは、↓↘→↗＋攻撃ボタンなどジャンプキャンセルとの複合入力を使おう。

アブ-オレオで反撃！

アブ-オレオは発生が非常に早い上、瞬時に遠距離まで届く飛び道具。主な狙いどころは、アルカナフォース後の反撃。展開中に状況を判断し、相手にスキが生じているのを確認したら、この技で反撃しよう。そのほか、スクトゥムで相手の技を空振りさせた後の反撃手段としても使いやすい。



発生は全技中最速クラス。状況を見極めて確実に決めよう

あるかな2 よろずメモ

●罰のアルカナ補足：アルカナブラストのヴァストールク中は、与えるダメージが1.35倍になるが、受けるダメージが1.25倍に。こちらの体力が多い状況で使うのは、控えた方がいいだろう。

●風のアルカナ補足：スクトゥムは、相手が画面端に居る状況で使うと間合いが離れない。相手の攻撃をかわしつつ反撃できるので、手を出してくることが多い相手には積極的に狙おう。



対戦攻略 ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト

Petra Johanna Lagerkvist

ペトラは長いリーチを生かせる中距離戦が得意なキャラ。エーテルストックを計画的に使って、立ち回りや連続技を強化しよう。

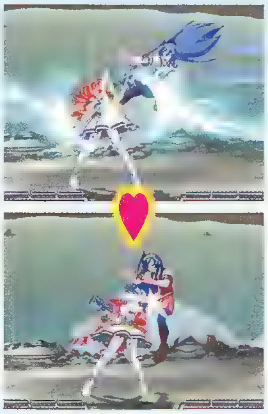
Text：KYO

リーチを生かした中距離戦

ペトラはリーチに優れた技が多いので、中距離戦をメインに闘おう。

けん制に使うのは、立ちCと↙＋B。前者は動作が大きくジャンプされると危険だが、リーチが非常に長いため、地上の相手には強力なけん制となる。後者は下段技なので、ギリギリ届く間合いで使うと、動こうとした相手に当たりやすい。先端ヒット時も立ちCがつながるので、見逃さずに連続技を決めよう。空中戦メインの相手には、ジャンプB＆Cや低空の空中L.G.A fire type-αが有効だ。

地上のけん制技が届かない距離では、L.G.A fire type-β′でけん制する。Aをメインで使い、撃った後はL.G.A charge-1でエーテルストックを回収しつつ様子を見るといい。

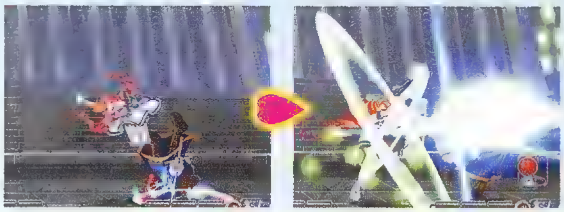


相手の跳び込みは、出始めから長時間相殺判定がある↙＋Bで対処。相殺後は立ちAで迎撃し、連続技を決めよう。

立ちE（最大タメ）でガードを崩せ

ペトラの立ちEは、リーチが長く空中ガード不能なので、けん制技として優秀。最大タメ版はさらにリーチが長くなり、立ちCが届かない間合いからでも当てられる。通常版、最大タメ版共に持続時間は短いが、攻撃後に後退するため、←＋Dで回避されても反撃を受けにくい。画面中央でヒットすれば、ホーミングキャンセル（→＋D）からL.G.A superior fireを決められるぞ。パワーゲージを3本消費するが、非常に高威力だ。

立ちE（最大タメ）は、起き攻めにも活用できる。特にレバー入れ投げの後は狙いやすく、相手の起き上がりに完全に重ねられる。最速で出すと空振りするので、少し待ってから出すのがポイントだ。また、画面端でL.G.A combination fireを決めた後もチャンス。すぐにフロントステップをして立ちE（最大タメ）を出そう。最速で行動しても相手の起き上がりに重ならないものの、ジャンプでは回避されないので強力だ。



レバー入れ投げを決めた後は、一歩下がってから立ちE（最大タメ）を出すと起き上がりに重ねられる。また、タイミングをずらして出すのも有効だ。

基本連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB→立ちC】Ⓒ▶L.G.A fire type-αⒽ▶（→+D）→↙+C（2段目）Ⓙ▶【下方向+B→C】→（着地）L.G.A combination fire

Ⅱ【↙+B→立ちC】Ⓒ▶L.G.A fire type-α（Ⓒ▶L.G.A charge-3）→L.G.A superior fire

Ⅰの↙+Cは、ホーミングキャンセル後すぐに出す。ジャンプ中下方向+Bは昇り、ジャンプCは少し遅めにつなぐのがコツだ。Ⅱは、すべて最速を意識してつなげばOK。



対戦攻略 キャサリン京橋

Catherine Kyohbashi

攻め手は優秀なキャサリン。その巨体故に相手の攻撃をさばきにくいという欠点は、アルカナや必殺技、相殺でフォローしよう。

Text：ケンちゃん

基本的な闘い方と跳び込みへの対処

攻め込むときはハイジャンプやホーミング移動を使い、相手の頭上高空からジャンプCで跳び込んでいこう。ジャンプCはめくりを狙えるので、ジャンプ軌道をうまく調整すればガード方向を揺さぶれるぞ。ジャンプCをガードされた場合は、着地直後または立ちAからの押しつぶしたるっちゅーねん！や、連続技Ⅰを使い分けてガードを崩すといい。

空中ダッシュなど正面からの跳び込みには、出始めから上半身に相殺判定がある立ちBを合わせて相殺し、続けてしゃがみAで迎撃。ホーミング移動で頭上から接近してくる相手には、ジャンプ防止になるAorBミサイル発射やー！をばらまき、ヒット時はジャンプAで追撃を狙おう。



立ちBは相殺判定の持続時間が短めなので、ジャンプ攻撃を引き付けて出すこと。難しい場合は雷のアルカナを選び、立ちE（タメ）で相殺を取ろう。

ジャンプCで相手をたたき落した後は？

ジャンプCを空中ヒットさせて地面にたたき落とした後は、まず着地と同時にA押しつぶしたるっちゅーねん！を出そう。相手がレバー前方向orニュートラルでダウン回避をすると、押しつぶしたるっちゅーねん！が確定。相手がダウン回避をせずダウンした場合は、A押しつぶしたるっちゅーねん！空振り後に前方ジャンプCでめくりを狙おう。このとき、ジャンプCを早めにに出すと正面ガードになるので、ガードを揺さぶれるぞ。

なお、レバー後ろ方向のダウン回避には、押しつぶしたるっちゅーねん！が確定しない。これを読んだら、押しつぶしたるっちゅーねん！ではなくCミサイル発射やー！を重ねよう。



ジャンプCでたたき落とした後の攻めは、キャサリンの生命線。A押しつぶしたるっちゅーねん！で、安易なダウン回避を抑制。



頭上からのジャンプCは、ガード方向を見切られにくい。

基本連続技

Ⅰ【立ちA→しゃがみB】Ⓗ▶（→+D）→しゃがみA（2段目）※Ⓙ▶【A→B】Ⓙ▶（遅めに）B→しゃがみA（1段目）Ⓙ▶【A→B】Ⓙ▶【B→C】

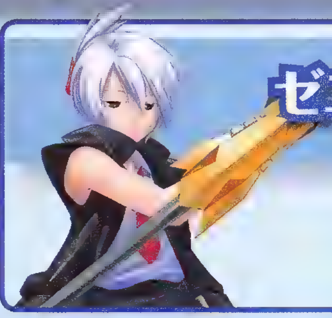
Ⅱ押しつぶしたるっちゅーねん！［Ⓒ▶ミサイルぎょーさん発射やでー!→ジャンプ【A→B】Ⓙ▶【B→C】］or［Ⓗ▶（→+D）しゃがみA（1段目）～Ⅰの※以降と同様］

Ⅰは下段始動の基本連続技で、Ⅱはガードを崩した後の追撃。着地してしゃがみAで拾うものは、その前の2段ジャンプ後のジャンプBを遅らせて当てるのがコツだ。

あるかな2 よろずメモ

●ペトラ補足：エーテルストックがあるときに連続技でL.G.A fire type-αを使う場合は、2段目をキャンセル。連続技Ⅱは、L.G.A fire type-αのダウン部分がヒットした瞬間にL.G.A charge-3へ。

●キャサリン補足：ジャンプCは攻撃判定が強くめくりを狙える上、攻撃発生前に相殺判定がある。ジャンプAはリーチが長めなので、空対空で置いておくのも有効だ。



対戦攻略
ゼニア・ヴァロフ

近～中距離で有効な技が多いゼニア。特に征くはヴィールヒからの派生は、さまざまな場面で活用できる。性能をしっかり覚えよう！

Text：age

接近までの流れとその後の行動

メインは近距離戦だが、安易に空中ダッシュなどで突っ込むのは危険。まずは接近手段を覚えよう。

アルカナの飛び道具を出し、空中ダッシュやホーミング移動、アルカナホーミングで追いかけて接近するのは、ゼニアに限った話ではないが比較的安全。地上から接近するなら、征くはヴィールヒを使うのが有効。出始めは打撃に対して無敵で、後半も上半身は無敵なので、相手の技をかいくぐって接近しやすいのだ。また、派生技のC掻き乱すパルイーフは出始めから攻撃直後まで無敵なので、ホーミングキャンセルとセットで使うと強力。適度に交ぜていくといい。

接近戦に持ち込んだら、フロントステップからの【しゃがみA→しゃがみB】を軸に闘おう。しゃがみBはスキが小さく、ガードキャンセル⬅＋Dで回避されても反撃を受けにくい上、ガードされても有利なので攻め続けられる。動作が素早いため確認は難しいが、ヒット時は連続技Ⅰを決められれば理想的だ。



征くはヴィールヒで、相手のけん制技を回避しつつ接近。

接近戦で使う必殺技

接近戦に交ぜる必殺技は、征くはヴィールヒからの派生技がメイン。通常技キャンセルだけでなく、いきなり出してもなかなかの強さだ。

掻き乱すパルイーフは、Aだとガードされても有利で、近ければしゃがみAが連続ヒット。攻めを継続したいときに使おう。Bは中段でガード後は五分。ヒットを想定し、ホーミングキャンセル（➡＋D）→しゃがみAか、タレアドールは倒れないまで入れ込もう。Cは前述のように無敵時間があり、発生が非常に早い。ヒット時はホーミングキャンセル（ニュートラルD）→ジャンプBとすれば、地上ヒット、空中ヒット共に追撃できるぞ。

コーラカルを穿つ夜は投げ技なので、相手に掻き乱すパルイーフを警戒させてから使うと効果的だ。

守りで頼りになるのが、ガードキャンセル⬅＋D→戦火に響くタルチオーク。発生が早いため技を空振りさせたスキに決まりやすく、ヒット時は連続技Ⅱを決められるのだ。



中段のC征くはヴィールヒ～B掻き乱すパルイーフと、A征くはヴィールヒ→しゃがみBでガードを揺さぶるのも有効だ。

基本連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓗ▶（➡＋D）→【立ちB→立ちC】※Ⓒ▶A征くはヴィールヒ～A掻き乱すパルイーフ→【立ちA→立ちB】Ⓙ▶【B→前方向＋B】Ⓙ▶【前方向＋B→C】Ⓒ▶金色のイディナローク

Ⅱ 戦火に響くタルチオークⒽ▶（➡＋D）→【しゃがみA→立ちC】～Ⅰの※以降と同様

Ⅰは基本連続技。キャサリンとフィオナには、ホーミングキャンセル後を【立ちA→立ちC】にしよう。Ⅱは威力の高い連続技。主にガードキャンセル⬅＋Dから狙おう。



対戦攻略
ドロシー・オルブライト

Dorothy Albright

立ち回りの中心となるのは、飛び道具のジャック・ラビット。トランプでロイヤルストレートフラッシュを作れば、「It's show time!」。

Text：OYZ

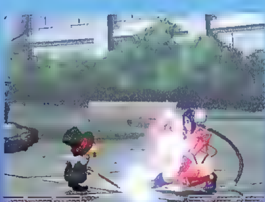
空中戦で勝負！

空中戦での主力は、ジャック・ラビット＋派生技とジャンプA。前者はけん制用で、1～2発で止めれば着地前に硬直が解ける。その後はジャンプAで攻め込むか、⬅＋Dで逃げるといい。後者は主に空対空用。【A→B】と出し、ヒット時はジャック・ラビットやトリプルフェイスにつなごう。ただし、高さ次第でBが空振りすることが多いので、下から当てるならジャンプAⒿ▶A、上からならジャンプAⒿ▶Bなども交ぜるといい。

地上戦でのけん制には、中距離なら立ちCが、少し近めならしゃがみCが強力。守勢に回ったときは、ガードキャンセル➡＋Dからのシャッフルや、⬅＋Dからの空中ジャック・ラビット＋派生技で切り返すといい。



空中のジャック・ラビットは、1～2発で止めるのが基本。



しゃがみBより発生が早いしゃがみC。ガード後は五分だ。

トランプで役を作る

画面上のトランプで役を作ると、特殊な攻撃が発動する。この役は、一連の流れの中で完成させたい。

狙うは、攻撃時間の長いロイヤルストレートフラッシュ。まず、ダウンを奪った後や超遠距離など安全な状況で、グラウンド・テンを設置。その後、ジャンプしてフライング・エース→空中ジャック・ラビット～キング・バードと出せば完成だ。

ロイヤルストレートフラッシュが完成すると、地面で弾みながら進む多段の飛び道具が発生。その後は相手に当たるタイミングに合わせ、空中ダッシュAと空中ダッシュ→着地しゃがみAでガードを崩すといい。空中ダッシュで相手を跳び越えてガード方向を惑わせたり、無理に攻めず違うボタンで再度ロイヤルストレートフラッシュを作るのもアリだ。



グラウンド・テンをAで入力したら、続く空中必殺技もすべてAで入力しよう。

まずはグラウンド・テン。Aだと手前に設置するので、比較的画面上に残りやすい。

ロイヤルストレートフラッシュを完成させれば、飛び道具を盾に攻め込めるぞ。

基本連続技

Ⅰ【しゃがみA→➡＋B（4）→しゃがみB（4）→↗＋C】Ⓗ▶（➡＋D）→ジャンプ【B（3～4）→A】Ⓙ▶【B（3～4）→A】Ⓒ▶トリプル・フェイス→（降りに）ジャンプC→フロントステップ～ジャンプ【B（4～5）→A】Ⓙ▶【B（4～5）→A】Ⓒ▶ジャック・ラビット～クイーン・ビー～キング・バード

Ⅱ ニュートラル投げⒽ▶（ニュートラルD）→ジャンプ【B（4～5）→下方向＋B→B（4～5）】Ⓙ▶【B（3～4）→A】Ⓒ▶ジャック・ラビット～クイーン・ビー～キング・バード

Ⅰは、↗＋Cの1段目が当たった直後にホーミングキャンセルするのがポイント。Ⅱは、相手より少し低い位置からジャック・ラビットを決めれば、キング・バードまで連続ヒット。

※各種B攻撃後の数字はヒット数

あるかな2 よろずメモ

●ゼニア補足：しゃがみCは2フレーム目から上半身に相殺判定があるため、相殺を起こしやすい。相手のジャンプ攻撃を相殺した後は、発生が早い立ちAを出すといいぞ。

●ドロシー補足：ジャンプ中下方向＋Bは、相殺が起こらない技。通常技では迎撃されにくい上、空中ダッシュ【下方向＋B→A】で跳び込めば、地上の連続技につなぎやすいぞ。



対戦攻略

エルザ・ラ・コンティ

スタンダードな技が多く、新キャラの中では最もクセが少ないエルザ。本作を新しく始める人にオススメしたいキャラだ。

Text：がーくん

基本的な立ち回り

地上戦でのけん制は、しゃがみBが優秀。ヒット時は確認してランケオラにつなぐのが理想だ。ガードされたら、ジャンプキャンセル〜空中ダッシュ攻撃で奇襲するのもいい。

対空技は上半身が無敵になる⬅＋Cと、発生直前まで無敵のCクレドが主力。⬅＋Cは空中ガード不能なので、相手のジャンプ直後を狙って出すのも有効だ。また、ジャンプ攻撃を空中ガードさせた後も、⬅＋Cを狙うチャンス。ガードキャンセルで逃げられるまではどん欲に狙おう。

跳び込みは、上下に判定が強いジャンプCがオススメ。めくりを狙えるので、ホーミング移動を使って相手の頭上から出すと強力だ。空対空には、発生の早いジャンプAと、横に強いジャンプBを使っていこう。

相殺後の攻防では、Cクレドとしゃがみ Aがオススメ。ただし、Cクレドは姿勢の低い技には当たらないので注意。また、➡＋Bは空中判定かつ下半身が無敵になるので、投げ技や下段技を多用する相手には有効だ。



⬅＋Cは硬直が小さく、ローリスクハイリターンの優秀な技。

サンクトゥスを使いこなす

聖水の瓶を投げる飛び道具のサンクトゥスは、瓶が割れた位置に一定時間聖水が残り、その状態でベネディクトゥスを使うと、聖水の位置に攻撃判定が出現する。また、A＆Cサンクトゥスの瓶は、Bキリエを当てると弾き飛ばすことができ、Cキリエを当てると破壊できる（聖水は残る）。

基本となる使い方は、Cサンクトゥスによる高空へのけん制。相手がジャンプしていなかった場合は、Bキリエで前方に弾き飛ばすか、さらにAサンクトゥスでけん制しよう。設置した聖水はあくまで威嚇で、無理にベネディクトゥスまで使う必要は無い。

A＆Bサンクトゥスは至近距離で立ちガードされると不利だが、少し離れた位置でしゃがみガードさせれば大幅に有利となる。通常技をガードされたときのフォローに交ぜるといい。だが、ガードキャンセル➡＋Dで近付かれると反撃されるので注意。



Cサンクトゥスはホーミング移動で高空から近付いてくる相手に有効な一手。



落ちてくる瓶にBキリエを合わせて弾けば、横方向へのけん制にもなるぞ。



相手の近くに聖水を設置できたときは、ベネディクトゥスで発動させて攻撃しよう。

基本連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ▶キリエⒽ▶（➡+D）→立ちAⒿ▶【A→B→⬅+B】Ⓙ▶【A→B→⬅+B→E】

Ⅱ ⬅+CⒽ▶（ニュートラルD）→ジャンプ【B→⬅+B】Ⓙ▶【A→B→⬅+B→C】Ⓒ▶Aクレド Ⓒ▶グラディウス

Ⅰは、2セット目のジャンプ攻撃を【B→⬅+B→E】にしてキャンセルでサンクトゥスを出す手もあるが、⬅+Bが空振りしやすいので注意。Ⅱのホーミング移動は長めに。



対戦攻略

クラリーチェ・ディ・ランツァ

リーチと発生に優れた技や、突進による奇襲も得意なクラリーチェ。近距離での崩しが強力なので、どう接近するかがカギとなる。

Text：伝説のオタク

中〜遠距離でのけん制と接近手段

クラリーチェはめくり性能の高いジャンプCやジャンプ中⬆＋Cを軸とした、接近時の攻めが強力。それを生かすためには、まず接近するまでのプロセスが重要になるぞ。

中〜遠距離戦では、リーチに優れたラ・グランフィアを主体に闘うのが基本。相手の動き出しや飛び道具の出始めを狙うほか、相手が技を空振りしたときは、そのスキを見逃さずに決めたい。Aヒット時、B空中ヒット時は相手を浮かすので、ホーミングキャンセルして連続技へつなごう。

相手のけん制行動を抑制したら、ジャンプ攻撃で攻め込むチャンス。ラ・グランフィアをホーミングキャンセルして接近したり、突進力の高いラ・ブレッザで奇襲するのも有効だ。



ジャンプCは簡単にめくりを狙える。接近戦の軸となるぞ。



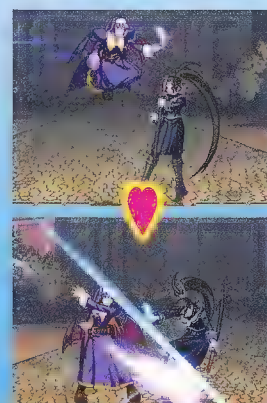
これくらいの間合いだと、ラ・グランフィアを生かしやすい。

近距離での攻防

近距離戦では、発生1フレームの下段技という驚異的な性能を持つ⬅＋Cが主力となる。多少不利な状況でも相手の技に打ち勝てるので、適度に使うことで相手は手を出しにくくなる。警戒して相手が固まるようなら、素早いフロントステップから投げを狙ったり、立ちAⒿ▶低空空中ダッシュからジャンプCorジャンプ中⬆＋Cでめくりを狙っていこう。

事前に安全な状況でイル・ラピメントを展開しておくと、近距離戦がより強力になる。相手が範囲内に居るだけで自動的に体力を吸収してくれる上、さらにパワーゲージを2本消費することで、高威力かつ出始めに長い無敵時間があるイル・リズヴェッリオを使えるのだ。

相手に地上から攻め込まれた場合は、⬅＋Cによる割り込みが頼りになる。空中からの攻めに対しては、2フレーム目から頭部付近に相殺判定がある立ちCが有効。相殺後は立ちAから空中連続技を狙うといい。



ジャンプAを空振りし、着地と同時に⬅＋Cで立ちガードを崩す。上からの攻めを警戒している相手に対して有効だ。

基本連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB（2段目）→しゃがみC（3段目）→⬅+C】※Ⓒ▶Cラ・グランフィア〜BドゥーエⒽ▶（ニュートラルD）→ジャンプ【A→C】Ⓙ▶【B（2段目）→C→E】（Ⓒ▶C空中ラ・グランフィア）

Ⅱ ラ・カテーナⒸ▶イル・フラコ（1段目）Ⓗ▶（➡+D）⬅+C 〜Ⅰの※以降と同様

Ⅰはホーミングキャンセル後にDを押し続け、ある程度近付いてからAを出そう。Ⅱは、ラ・カテーナ後の応用追撃。ラ・カテーナ後は、一部のアルカナ超必殺技も決まる（欄外参照）。

あるかな2 よろずメモ

●**エルザ補足**：Cクレドは5段目が空中ガード不能。ヒット時はグラディウスなどで追撃しよう。また、Cサンクトゥスの瓶にBキリエの終わり際を当てると、前方ではなく上方に弾き飛ばす。

●**クラリーチェ補足**：ラ・カテーナから追撃として決められるアルカナ超必殺技は、養分吸収（樹）、開地門 殺鬼道（土）、メランコリア（磁）、ドゥエーリ（罰）などがある。



対戦攻略

愛乃 はぁと

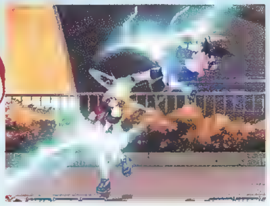
Heart Aino

立ちC、➡＋B、A鉄拳ぱんちにアルカナの技を交ぜれば、地上戦は優位に立てる。相手が跳んだら各種対空技で落とそう。

Text：ケンちゃん

対空技の使い分け

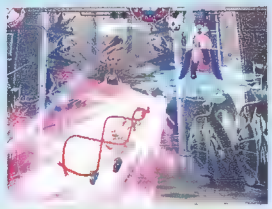
➡＋Cは動作開始と同時に相殺判定が発生するため、正面からの跳び込みに対しては、これで相殺して立ちAから空中連続技を狙うのが強力。コマンド入力の関係で➡＋Cを合わせにくい頭上からの跳び込みには、ジャンプAで対処していこう。ジャンプAヒット後は、後述の連続技Ⅱにつなげば大ダメージを与えられる。



空中ダッシュ攻撃など正面からの跳び込みには➡＋Cが有効。

とにかくすっごいジャンプ対策

クリティカルハートのとにかくすっごい愛の鉄拳ぱんちは、前方空中の広範囲をカバーするため、空中の相手を落とすのに使える。特に、本作で多用される空中飛び道具→アルカナホーミングといった連係をつぶせるのが大きい。攻撃判定の持続時間が長いため、アルカナホーミングで無敵時間のある⬋or⬅or⬉＋Dに移行されても、スキにヒットすることが多い。さらに、空中ガード可能だがガードクラッシュ効果があるので、ガード時のリスクが小さいのだ。



飛び道具を盾にした安易な攻めは、これでつぶしてやろう。

基本連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ▶A鉄拳ぱんちⒽ▶（➡＋D）→【立ちA→➡＋B】Ⓙ▶空中ダッシュ【B→⬅＋B】→（着地）ジャンプ【A→B→⬅＋B】Ⓙ▶【B→C】Ⓒ▶すっごい必殺きっく

Ⅱ（空中の相手に）ジャンプAⒿ▶A｛Ⓒ▶C空中はーとふるぱんち（1段目）Ⓗ▶（ニュートラルD）→ジャンプ【B→C】｝×1～2Ⓒ▶すっごい必殺きっく

Ⅰの➡＋B後は、➡➡⬅と先行入力すれば最速で空中ダッシュへ移行できる。Ⅱの空中Cはーとふるぱんち後はDを押し続け、相手との高度が合ったところでBを押そう。



対戦攻略

廿楽 冴姫

Tsuzura Saki

今回は新たに会得した空中ブリューナクとエル・イードヴァルに注目してみた。使いこなせば防御面を強化できるぞ。

Text：age

空中ブリューナク活用法

空中ブリューナクは地上版より発生が早く、Cは地上版と同じく相殺が起こらない。攻撃後は、硬直が解ければ空中で行動可能となる。

立ち回りでは少々使いにくいが、ガードキャンセル⬅＋D～A空中ブリューナクはなかなか強力。発生が早いため、ガードキャンセル⬅＋Dで相手の技を回避すればそのスキに決めやすく、ヒット時はエル・イードヴァルにつなげばダメージを稼げる。ガードされても冴姫側が有利なので、そこから攻め込めるのだ。新たな守りの選択肢として覚えておこう。

なお、地上のCブリューナクは空中ガード不能となっている。

地上戦で頼れるエル・イードヴァル

地上エル・イードヴァルは、胴体部分に出始めから相殺判定がありつぶされにくい上、動作開始と同時に空中判定となるため、攻撃位置の低い技（はぁとやペトラのしゃがみなどA）を回避しつつ攻撃できる。意外にも切り返し手段として有効なのだ。

さらにスキが小さいため、ガードされても冴姫側が有利。1段目でガードキャンセル⬅＋Dをされると反撃を受けるが、こちらもホーミングキャンセル（⬅＋D）でフォロー可能。相手キャラによっては多用できるぞ。



ガードキャンセル⬅＋Dから空中版を出すのも有効だ。

基本連続技

Ⅰ【しゃがみA→立ちB→しゃがみC】Ⓗ▶（➡＋D）→【立ちA→立ちC】Ⓙ▶空中ダッシュB→【立ちB→立ちC】Ⓙ▶空中ダッシュ【A→C】→（着地）フロントステップ～ジャンプ【A→⬅＋B】Ⓙ▶【B→C】Ⓒ▶フラガラッハ

Ⅱオルナ→（着地前に）ジャンプ【B→C】→（着地）フロントステップ～ジャンプ【A→⬅＋B】Ⓙ▶【B→C】Ⓒ▶フラガラッハ

Ⅰの空中ダッシュBは、できるだけ遅めに当てよう。画面中央ならフロントステップを省略可能だ。Ⅱはオルナ後の追撃。相手の背後に着地したら、ジャンプを垂直ジャンプにしよう。



対戦攻略

朱鷺宮 神依

Tokinomiya Kamui

功刀の効果中のみ使える必殺技は性能が高く、特に影宿と逝斬は強力。功刀を確実に使用して、強化状態で闘うのが重要だ。

Text：KYO

功刀で必殺技を強化

影宿や逝斬が強力なので、常に功刀を使った状態で闘いたい。だが、功刀の動作中に攻撃されると効果が得られないので、使いどころには注意。

確実に使える状況は、レバー入れ投げの後と立ちEやしゃがみEをヒットさせた後。前者は起き上がった相手とほぼ五分の状況となるので、間合いが近くなる画面端ではやや危険だ。



レバー入れ投げ後は功刀のチャンス。確実に効果を得られる。

強化必殺技を使いこなそう

功刀を使った後は、中距離なら影宿を狙うといい。発生が早く移動中は無敵なので、けん制の空振りや飛び道具を見てから反撃できる。また、下段判定の突進技なので、奇襲としても強力。ガードされても有利な上、相手の向こう側に突き抜けるため、ガードキャンセルされても反撃を受けにくい。強気に狙っていこう。

逝斬は、前作と同じく接近戦でガードキャンセル⬅＋Dからの反撃に使うほか、暗転が無いのでジャンプ直後に出せば中段として機能するぞ。



ガードキャンセル⬅＋Dからの逝斬は、本作でも強力だ。

基本連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ▶B閭閻or影宿Ⓗ▶（➡＋D）→⬉＋BⒿ▶【A→B】Ⓙ▶【A→B→C】Ⓒ▶C天鎖（3段目）Ⓒ▶崩灯

Ⅱ逝斬Ⓗ▶（ニュートラルD）→立ちA×2Ⓙ▶【A→B】Ⓙ▶【B→C】Ⓒ▶C天鎖（3段目）Ⓒ▶崩灯

Ⅰは、影宿ならしゃがみCの先端を当てた後もつながる。Ⅱの立ちA×2は、ボタン連打でOKだ。なお、どちらもジャンプAがジャンプ中前方向＋Aにならないように注意。

あるかな2 よろずメモ　●**はぁと補足**：立ちBは前作より相殺判定の発生が遅くなったが、ジャンプ中⬅＋Bは動作開始直後に相殺判定が出るように。　●**冴姫補足**：対空技はAクラウ・ソラスが安定。本作では下タメの後、⬈⬆⬉のどこに入れてボタンを押しても出せるぞ。　●**神依補足**：功刀使用時に消費する体力は、ゲージ全体の16分の1。体力がゼロのときは、功刀を出すことができない。



対戦攻略

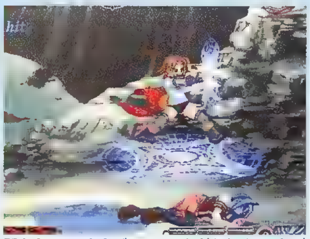
このは

今月は本作で強化されて使いやすくなった飯綱落としの術と、新技の滝登りの性能を紹介。どちらも使い道は多いぞ！

Text：フラン

飯綱落としの術からの攻め

本作の飯綱落としの術は、A、B、Cの順に発生が遅く、威力が高く、投げ後の間合いが遠く、硬直時間が長くなる。投げ後のバウンド中にホーミングキャンセルが可能で、その場合は大幅に有利となる。アルカナ技などを出して起き上がりを攻めよう。

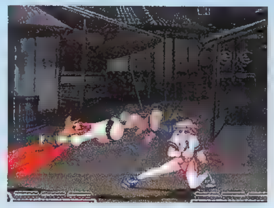


闇なら⬇+Dからズイヒェルなどをため、2段ジャンプで跳び越しつつ開放すれば逆ガードに。

滝登りで切り返せ！

滝登りはどのボタンで出しても発生直前まで無敵なので、相殺後などに相手の技に合わせれば、最低でも相打ちを取れる。また、無敵時間が切れた後も低い位置にはやられ判定が無いため、はぁとやペトラのしゃがみAなどの攻撃位置が低い技には、一方的に打ち勝つことができる。

なお、発生はA、B、Cの順に遅くなり、それに応じて無敵時間が長くなる。発生が早く持続時間の短い技に対しては、Cで出すと勝ちやすいぞ。相手の行動を読んで使い分けよう。



A滝登りの発生は立ちAと同等。相手によっては相当有効だ。

基本連続技

Ⅰ【立ちA→立ちB→しゃがみC】Ⓒ▶B疾風突きⒽ▶(➡+D)→【立ちA→立ちB→➡+B】Ⓙ▶【A→B→C→E】Ⓒ▶飯綱落としの術

Ⅱ（相手画面端付近）【立ちB→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ▶B疾風突き→しゃがみAⒸ▶A滝登り（1段目）Ⓗ▶(➡+D)→➡+BⒿ▶【A→B】Ⓙ▶【B→E】Ⓒ▶飯綱落としの術

Ⅰは、B疾風突き後の➡+Dを少し長めにするのがポイント。Ⅱは画面端付近限定。滝登りの1段目は相手を引き寄せるので、最後の飯綱落としの術まで決めやすくなる。



対戦攻略

春日舞織

Kasuga Maori

接近戦がやや厳しくなった本作の舞織。守りをアルカナの技で補いつつ、強化されたガード崩し手段を活用していこう。

Text：フラン

ガード崩しに使う技

➡＋Cは1段目が中段、2段目が下段という特殊な技。1段目は間合いが近いと当たらないが発生は早めなので、➡＋Aの先端を当てた後に出すなど、工夫してうまく使っていきたい。ヒット後は立ちAからの空中連続技を狙えるが、間合いが遠いと届かないことが多いので、どの間合いでも決まるC桜花の舞が安定だ。また、神来社の矢も入るため、ゲージ次第では大ダメージを与えられる。

雷呻落としは、画面のズーム状態により当たるタイミングが変化。最大ズーム時はかなり早いので、見てからガードされることは少ない。ヒット後はC桜花の舞での追撃が安定だ。

雷で接近戦を補え！

中〜遠距離では高いけん制能力を誇る舞織だが、近距離では頼れる技が少ない。立ちCは相殺判定の発生が遅くなったので、対空はまだしも固めへの割り込みには向かない。

だが、雷のアルカナ選択時はフロントステップの出始めと、立ちE、しゃがみEの出始め〜タメ中に相殺判定が付くため、すき間の少ない固めへの有効な対策となる。相殺後は、本体が攻撃をくらっても攻撃が中断されない街風駆け、無敵時間のある破魔の獅子吼などで切り返すといい。



1フレーム目から相殺判定があるため、接近戦で頼れる。

基本連続技

Ⅰ➡+C→【立ちA→立ちB→➡+C】→【立ちA→立ちB】Ⓒ▶A桜花の舞Ⓗ▶(ニュートラルD)→ジャンプBⒸ▶雪花の舞〜月花の舞〜雪月花の舞

Ⅱ（空中の相手に近距離で）【立ちA→立ちB】Ⓙ▶（前方ジャンプの昇りで）雪花の舞〜月花の舞〜雪月花の舞→空中ダッシュC→立ちBⒸ▶A桜花の舞Ⓗ▶(ニュートラルD)→ジャンプBⒸ▶雪花の舞〜月花の舞〜雪月花の舞

Ⅰ、Ⅱ共に、最後の雪月花の舞後に追撃を入れることも可能。地上の相手に対しては、【立ちA→⬉+A→立ちB→➡+B→立ちC】などからC桜花の舞につなぐといい。



対戦攻略

美凰

ジャンプEの追加により、得意の空中戦により磨きがかかった美凰。この長所を最大限に生かすことが、勝利への近道だ。

Text：がーくん

ジャンプを活用する

ジャンプEは攻撃判定が強く、本作における美凰の売りとなる技。1段目、2段目どちらも発生前に相殺判定（頭部〜腰まで）があり、空中戦でかち合ったときに強い。また、ハイジャンプ〜空中ダッシュEの1段目をジャンプキャンセルし、軌道を制御しつつジャンプCを出すと、相手のガードを前後に揺さぶることが可能だ。



前後の空中ダッシュからジャンプEをばらまくだけで強力！

空対空から体力を奪え！

美凰の重要なダメージ源となる、空対空からの追撃を紹介しよう。

相手の位置が通常ジャンプの頂点より低い場合は、ジャンプ【B→遅めC】とすれば連続技Ⅱに移行可能。ホーミングゲージを使わないのが利点だ。

さらに低い場合、ジャンプ【A→遅めC】Ⓗ▶（ニュートラルD）→着地前にジャンプCとつなげば、【立ちB→立ちC】〜で追撃できる。最初のジャンプCは相手より高い位置で当てて、ニュートラルDは少しボタンを押し続けて移動するのがコツだ。

相手の位置が高い場合は、各種ジャンプ攻撃Ⓙ▶BⒸ▶廻天炎舞Ⓗ▶(⬇+D)→フロントステップ【立ちA→➡＋B】〜と決めよう。高さに左右されにくいので、決めるチャンスは多い。

基本連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB→しゃがみC】Ⓒ▶B玄武踏陣Ⓗ▶(➡+D)→【立ちA→立ちC】Ⓙ▶空中ダッシュC→フロントステップ〜【立ちA→立ちC】Ⓙ▶→空中ダッシュE→フロントステップ〜ジャンプ【A→D（2段目）】Ⓙ▶CⒸ▶B朱雀宝輪

Ⅱ（空中の相手に）ジャンプ【B→C】→フロントステップ〜ジャンプ【A→B→C】→フロントステップ〜ジャンプ【A→E（2段目）】Ⓙ▶CⒿ▶B朱雀宝輪

Ⅰは早めのつなぎを心掛け、相手の高さを保つのがコツ。空中ダッシュは立ちC中に➡➡⬋と先行入力するのが簡単だ。Ⅱは、ジャンプ【A→B】のつなぎをなるべく遅らせること。

あるかな2 よろずメモ　●このは補足：本作ではレバー入れ投げ後のスキが増加し、最速でトリス スフェラを出しても起き上がりに重ならない。　●舞織補足：街風駆けは出始めから地上投げをくらわなくなるが、動作開始直後に攻撃を受けると地上やられとなり、場合によっては追撃可能。　●美凰補足：空対空の連続技はアドリブで変えないと決まらないことが多いので、廻天炎舞を使う連続技で安定するのも手。



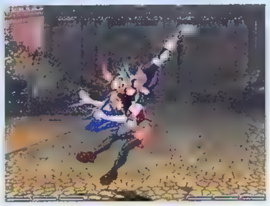
対戦攻略 リリカ・フェルフネロフ

使いやすく優秀な通常技を持つリリカ。それらを使った立ち回りに、アクセルスライドからの派生技を交ぜていこう。

Text：伝説のオタク

近距離戦に持ち込む

リリカはしゃがみAの発生が早いので、それを生かせる接近戦に持ち込みたい。中距離では、リーチが長い上に姿勢が低くつぶされにくいしゃがみBを、フロントステップから出すのが基本。相手に当てれば、Ⓙ空中ダッシュ→ジャンプAなどで接近できる。ここで高めに空中ダッシュし、ジャンプEでめくりを狙うのも手だ。



ジャンプEはヒット時に相手が浮く。素早く追撃しよう。

アクセルスライドを活用

⬇⬊➡＋ボタンずらし押しと入力すると、アクセルスライドから最速で派生技を出せる。C～Aならスクリューエッジ、C～Bならスピードブレード、B～Cならヒールカッターが出るぞ。新技のスクリューエッジは発生が早く、上方向に強い。Bの追加攻撃にはガードクラッシュ効果があるので、空中の相手に狙おう。

ウォールステップからは、中段のヒールカッターと下段のブーメラングライドでガードを揺さぶれる。レバー入れ投げ後に狙っていこう。



クロスエッジタイフーンにつなげば大ダメージ！ 要練習だ。

基本連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB→立ちC（2段目）】Ⓒ アクセルスライド～スピードブレード～ヒールカッター～スクリューエッジ（1発目）～フリップスルーⒽ（ニュートラルD）→ジャンプBⓙ【A→B】Ⓒ トルネードエッジ×3（C·A·C）

Ⅱ ブーメラングライド～スピードブレード（～ヒールカッター）～スクリューエッジ（1発目）～クロスエッジタイフーン

Ⅰは立ちC中に⬇⬊➡と入力し、ヒットストップが解ける瞬間にボタンをC～Bとずらし押ししよう。Ⅱのクロスエッジタイフーンは、着地後でないと出せないことに注意。



対戦攻略 リーゼロッテ・アッヒェンバッハ

人形とともに闘うリーゼロッテは、人形収納時と人形分離時で技や戦法が異なる。それぞれの狙いをしっかり覚えよう。

Text：伝説のオタク

人形収納時の立ち回り

別たれたゼーレ（地上A版以外）は、飛び道具感覚で使用可能。A、B、Cの順に飛距離が延びるので、相手を狙って出そう。技後はマーキング技で行動指示を出しつつ、人形が壊されないようアルカナ技でけん制。タイミングを見てバーレは軽やかにで回収しよう。人形が孤立したら、ヴェヒタアの微笑みで引き寄せるといい。

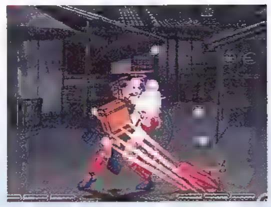


空中別たれたゼーレ後、空中ダッシュで接近するのも有効。

人形分離時のガード崩し

人形分離時の技で強力なのが➡＋B。相手に当てれば、続けてジャンプBorCorEを出せるのだ。ジャンプB＆Cは相手に当たり、当然しゃがみガード不能。ジャンプEは攻撃発生前に着地し、その後はこちらが有利なので、割り込まれにくい立ちA、下段の⬊＋B、中段の➡＋C、緋の瞳のレーツェルなどを使い分けて攻めよう。

これに人形の攻撃を加えれば、より強力な攻めとなる。人形が近くに居ないときは、➡＋BⒸマーキングなどで人形を近くに呼び寄せよう。



緋の瞳のレーツェルは、人形でのフォローまで入れ込むといい。

基本連続技

Ⅰ【しゃがみA（2段目）→立ちB】Ⓒ B別たれたゼーレ→➡+D～しゃがみC→人形立ちB→フロントステップ～立ちA（1段目）Ⓙ【A（1段目）→B→E】→人形立ちB→フロントステップ～立ちA（1段目）Ⓙ【A（1段目）→B→E】

Ⅱ ベトルークの朱い涙（8段目）Ⓗ（➡+D）→立ちA（2段目）Ⓙ A（2段目）Ⓒ C別たれたゼーレ→空中ダッシュA（1段目）Ⓙ【A（2段目）→E】→人形立ちB→フロントステップ～ジャンプ【A（1段目）→B→E】

Ⅰは、別たれたゼーレ後に素早く➡+D（レバーとボタンは入力し続ける）で近付き、しゃがみCにつなごう。Ⅰ、Ⅱ共に、各所で人形立ちBで拾うタイミングが重要だ。



対戦攻略 安栖頼子

今回は新技のジャンプEと古のタリズマンを安全に作る方法の二つに注目。性能と使い方を覚え、新戦法を確立せよ。

Text：OYZ

真下に長いジャンプE

ジャンプEは下にリーチが長く、ジャンプ直後に出してもしゃがんだ相手に当たる。その後は、ジャンプ中⬊＋C→降りジャンプBが連続ヒット。相手が立ち状態ならⒸ B襲い来る地獄の制裁もつながり、こちらはホーミングキャンセルから追撃が可能。相手の暴れやジャンプし始めにヒットさせ、連続技に発展させよう。



密着して投げ抜けの入力を誘い、昇りジャンプEを決めろ！

安全にパワーアップ！

古のタリズマンを安全に作る方法は、相手の動きを強制的に停止させ、その間に追加入力ができる技。

強制停止の効果は、追加入力に失敗しない限り一定時間持続し（失敗するとその時点で解ける）、素早く追加入力すれば、強制停止中に五芒星を完成させられる。その後の強化発動モーションは無敵なので、間合いが近くても相手に邪魔されずに強化できるのだ。しかも、強化の持続時間が通常の古のタリズマンより長いという利点も。使わない手は無いぞ。



レバー入れ投げ後は狙い目。確実にパワーアップできる。

基本連続技

Ⅰ【しゃがみA→しゃがみB→⬊+B→⬈+C】Ⓒ A襲い来る地獄の制裁Ⓒ 世界を統べる魔王の威光

Ⅱ【しゃがみA×1～3→しゃがみB→⬊+B→しゃがみE】Ⓗ（ニュートラルD）→ジャンプBⒸ C降り注ぐ魔界の報復→BⒿ（垂直2段ジャンプ）C

Ⅰのアルカナコンボ部分は、しゃがみBを省略可能。世界を統べる魔王の威光は、少し遅めに出すのがコツだ。Ⅱは、間合いがやや遠くても決められる安定した連続技。

あるかな2 よろずメモ ●**リリカ補足**：クロスエッジタイフーンの使用条件となる派生技の回数には、ラビッドターンやウォールステップもカウントされる。 ●**リーゼロッテ補足**：人形分離時の➡+Cは、人形を絡めれば追撃可能。人形が硬直中でなければ、普通に出すだけで➡+C→人形立ちC→追撃が狙える。 ●**頼子補足**：連続技Ⅰは間合いが遠いと最後が届かないが、ホーミングゲージを使わないのが利点だ。



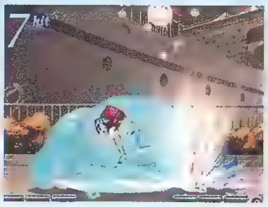
対戦攻略 大道寺きら

きらといえば投げ系の必殺技。本作で変更が加えられた投げ技の性能と、具体的な狙いどころを紹介しよう。

Text：OYZ

きら様ドライバーの性能

主力となるコマンド投げのきら様ドライバーは、ボタンによって性能が変化。投げ間合いはA＞B＞C、威力はC＞B＞Aという点は前作同様だが、本作では発生がA＝7フレーム、B＝5フレーム、C＝3フレームになった。ガードキャンセル➡＋Dなどによる相殺後は、Cきら様ドライバーを出せばほとんどの通常技に勝てるぞ。



江古田式グレネード後に狙うならCきら様ドライバーだ。

バンカーバスターを導入

A大道寺バンカーバスターは、その場でつかむ投げ技。発生が遅いものの、動作途中からから相殺判定があるため、打撃技での割り込みに強い。ジャンプE後など大きく有利になるポイントで使うと、発生の遅さと相殺判定を生かせるぞ。

C大道寺バンカーバスターは空中の相手をつかむ移動投げで、持続時間が長く空中復帰に合わせやすいのがポイント。連続技の後半に立ちAをキャンセルして出すのが有効で、相手が空中復帰した場合は確定する。



投げ判定の持続時間が長く、空中復帰を攻めるのに最適。

基本連続技

Ⅰ 立ちBⒽ（➡＋D）→しゃがみAⒿ〔A→遅めE〕→しゃがみBⒿ（ハイジャンプ）遅めAⒿ〔遅めA→B→E〕→〔立ちA→しゃがみB〕Ⓒ江古田式グレネード

Ⅱ｛しゃがみBⒿ（ハイジャンプ）遅めAⒿ〔遅めA→B→E〕｝×2→〔立ちA→しゃがみB〕Ⓒ江古田式グレネード

どちらもハイジャンプ後はレバーを前方向に入れ続け、頂点付近でジャンプA。最速でジャンプキャンセルし、少し遅らせて次のAにつなごう。ジャンプB&Eは最速でOKだ。



対戦攻略 フィオナ・メイフィールド

連続技だけでなくけん制技としても活躍する⬅＋C。単発ヒット時にダメージを稼ぐ方法を覚え、その性能を存分に生かそう！

Text：age

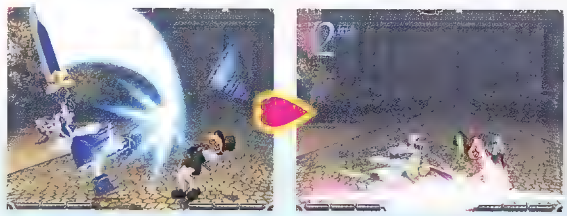
⬅＋C後の行動

⬅＋Cは上方向に強いだけでなく、横方向にもそれなりのリーチがあり発生が早めなので、地上の相手に対するけん制技としても使える。状況を確認して当てた後の行動を変えれば、効率的に体力を奪えるぞ。

地上ガード時は、何も出さずに様子を見るほか、ジャンプキャンセルして空中ダッシュで攻め込んだり、垂直ジャンプからジャンプEでけん制するのも手。飛び道具が優秀なアルカナなら、それを出すのも有効だ。

地上ヒット時は、通常ヒットならゲイボルグにつなぐのが安定。カウンターヒット時は、ジャンプキャンセルから連続技に移行したい。空中復帰不能時間が長いので、浮いたのを確認してからでも十分間に合うぞ。

空中の相手に使う場合、相手の接近を見てから出しても遅いので、相手がジャンプしたのを見たら早めに出すといい。ジャンプキャンセルでハイジャンプまで入れ込み、ヒット時はジャンプBで追撃しよう。



難度はやや高いが、⬅＋C通常ヒット後は確認してグランディバイドにつなぐことも可能。続けてエクスカリバーを決めればダウンを奪える。

基本連続技

Ⅰ〔しゃがみA→立ちB→しゃがみC〕Ⓗ（➡＋D）→〔立ちB→⬅＋C〕ⒿBⒿ〔B→E〕

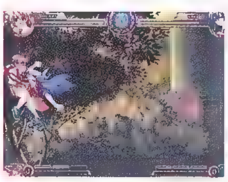
Ⅱ〔しゃがみA→立ちB→しゃがみC〕Ⓗ（➡＋D）→〔立ちB→⬅＋C〕Ⓒカレトヴルッフ Ⓒエクスカリバー

Ⅱのカレトヴルッフは、頼子にはAで、神依、エルザ、クラリーチェにはBで出すこと。そのほかのキャラには、威力の高いCを決められるぞ。ただし、フィオナには決まりにくいので、➡＋D後に直接⬅＋CⒸCカレトヴルッフとした方が安定する。

「FULL!!」とは違う ココに注目！ 既存システム変更点

空中の↘＋D&↗＋Dに無敵時間が追加

前作では、空中でのホーミング移動で無敵時間があるのは⬅＋Dのみだったが、本作では↘＋Dと↗＋Dにも同等の無敵時間が付いた。そのまま空中に逃げたければ↘＋D、比較的安全に着地したければ↗＋Dと、選択肢が広がったことになる。空中での相殺後などに役立つので覚えておこう。



無敵時間は3方向すべて同じ。↘＋Dで上空に逃げれば相手の攻めを避けやすく、その後相手を跳び越せば画面端から脱出できる。

各種補正の変化

カウンターヒット時は、その攻撃のダメージ補正が一定割合で軽減されるよう変更された。

また、前作ではホーミングキャンセルを挟んで追撃すると、空中復帰不能時間の補正がリセットされたが、本作ではその時点での補正（減少率）が一定割合で緩和される形になった。



カウンターヒット始動の連続技は、とにかくダメージが大きい。アルカナフォースが残っている場合は、積極的に使っていいだろう。

そのほかの変更点

アルカナフォース展開中に次のラウンドへ進んだ場合、前作では残ったパワーゲージが持ち越されたが、本作では必ずゼロになってしまう。

ダウン回避は、レバー前方向orニュートラルでの移動距離が短いものが追加された。途中でキャンセルできず終わり際に投げ技を重ねられると一方的にくらってしまうが、動作が短いのが利点。レバー後ろ方向は前作同様で、動作は長いが投げられ判定が出る前に必殺技でキャンセル可能だ。

そのほか、ニュートラル投げは発生が5フレームに強化。相殺直後は暗転までが早い超必殺技を出しても、実質上の発生が変化しなくなった。

あるかな2 よろずメモ ●きら補足：江古田式ロケット砲&ランドマイン後は、追撃で各種江古田式～を決めても相手をつかめない。 ●フィオナ補足：連続技Ⅱの補足に書いた➡+D後に⬅+Cで拾うパターンは、全キャラに決まる。難度は高いが、間合いに左右されないのが利点だ。 ●変更点補足：ニュートラル投げは発生が早くなったが、投げ抜け可能時間は前作同様。実質上、投げ抜けされにくくなったのだ。

アルカナ SIGNALS!

関東大崩壊まであと7日、それでも現場の兵藤です！『2』稼働に合わせて本ページも一部リニューアル！私の姿もこの通り……うふふ♪……あ、失礼致しました！（汗）今後も当方では『アルカナ』の投稿作品と最新情報をご紹介して参りますので、ご愛読お願い致しました！



祝！『2』正式稼動！！
アルカナGALLERYS！

『アルカナ』イラスト投稿の、力作の数々をご紹介する当コーナー。アンジェリアさんの情報も公開され、次回からさらに波乱が!?



（鹿児島県　ATSUTO君）
☆のほほん笑顔ながら悪魔なお姉さん、返り血が怖いッ!? エルザさんと仲良くなった、詳しい経緯も気になりますね～。



（福島県　湯川Mさん）
☆いよいよゲーセンで両雄の激突が対決の結果は、ぜひあなたの手で！



（東京都　有葉貴重君）
☆春らしく、モリオモトのお世話！花粉とか飛ばすのでしょうか？（汗）



（東京都　柊かえでさん）
☆学園では同じ3年生のお二人、打ち解けた今なら、こんなお昼の光景も十分アリですね！



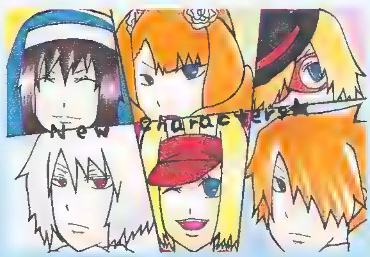
（広島県　深月君）
☆投稿人気急上昇中のクラリーチェさん。笑顔ながら荘厳な魔力、新たな形の威厳か!?

ついに全員公開！
新聖女☆集合

全聖女が公開されてから、複数の聖女の集合イラストを多数いただくようになりました。今回はその中から、新聖女たちの集合イラストをご紹介！



（群馬県　アフロ君）
☆これはタイトルロゴの形？ポップな感じで可愛さ倍増です！



（愛知県　桜朔紗迦さん）
☆それぞれの表情にズームアップやはり全員個性的ですねと再実感！



（北海道　すぎもとケンシロウ君）
☆今後の激戦を予想させる一枚！新参聖女たちの実力やいかに!?

『アルカナハート2』ムック製作中！

『アルカナハート2』の稼動から間も無いこの時期ですが、早くも攻略ムックが発売されます！　新聖女を含めた全キャラクターについて、ポーズ集付きのキャラクター紹介、多数のグラフィックを交えた技解説、対戦攻略＆実戦連続技の三本立てで、初期のプレイを完全サポート！『アルカナ』プレイヤー必携の1冊となっております。さらに、描き下ろし素材を含む設定資料や詳細数値データを満載した2冊目も刊行予定！　どちらも見逃さずにご購入を！



はぁとを中心に10人の聖女が描かれた、こちらの描き下ろし表紙イラストが目印。2冊目の表紙イラストと合わせると、1枚の大きな絵が完成する仕組みです！

アルカナハート2 レフトパート ハートマチック ファンデーション
発売日：2008年4月11日（金）
価格：1,300円（税込）

早くも『2』のサウンドトラックが発売！

バリエーション豊かな『2』の新サウンドを収録したサウンドトラックCDが、4月9日に発売決定！　今回のサントラは、ゲームのBGMをより高音質で収録した「BGMディスク」に、ファン待望の一枚、全18人の聖女たちのボイスを完全収録した「キャラクターボイスディスク」を加えた、2枚組での発売となります。下の描き下ろしイラストジャケットを店頭で見かけたら、速攻で買いですね！



こちらのCDを3名様にプレゼント！詳しくはP82にて！

アルカナハート2 はーとふるサウンドコレクション
発売日：2008年4月9日（水）
仕様：12cmCD（2枚組）
品番：KDSD-00196,197
価格：3,360円（税込）

あるかなひみつメモ　『アルカナSIGNALS!』では、『アルカナハート』シリーズに関するイラストなどの投稿や、エクサムさんへの質問などを随時募集中です！　宛先はこちら！
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部『アルカナSIGNALS!』係　Mail.arcanaheart@arcadiamagazine.com

忘れずに各技を活用するために!
全キャラ&全アルカナコマンド表



この作品では選んだ聖霊(アルカナ)によって使える技が変わりますし、『2』になってキャラクターやアルカナが増えていますので、コマンドを覚えるのに苦労なさっている方も居ると思います。ここにすべてのコマンドを掲載しておきますから、分からなくなったときはこちらを参照なさい。

ペトラ・ヨハンナ・ラーゲルクヴィスト

特	地上:→+B、↘+B、→+C、↘+C/空中:下方向+B	
必	L.G.A charge-1	↓↓+攻撃(地)
	L.G.A fire type-α	↓↘→+攻撃(地/空)
	L.G.A fire type-β	→↓↘+攻撃(地)
	L.G.A fire type-β'	←↓↙+攻撃(地)
	L.G.A dodge	↓↙←+攻撃(地)
	L.G.A counter fire	L.G.A dodge中に攻撃
超	L.G.A charge-3	↓↓+AB同時押し(地)
	L.G.A combination fire	→↓↘+AB同時押し(地)
	あら、私としたことが……	↓↙←+AB同時押し(地/空)
C	L.G.A superior fire	エーテルストックが3個ある状態で→←↙↓↘→+AB同時押し(地)

キャサリン京橋

特	地上:←+C、↙+C、→+C、↘+C	
必	ミサイル発射やー!	→↓↘+攻撃(地)
	ラリアットぶんぶんぶん!	↓↙←+攻撃(地/空)
	押しつぶしたるっちゅーねん!	←↙↓↘→+攻撃(地/空)
超	ミサイルぎょーさん発射やでー!	→↓↘+AB同時押し(地)
	めっちゃ回るでラリアット!	↓↙←+AB同時押し(地/空)
C	回転力は遠心力で破壊力や!	→←↙↓↘→+AB同時押し(地)

ゼニア・ヴァロフ

特	地上:→+B/空中:前方向+B	
必	吼える黒きウラガーン	←タメ→+攻撃・↓↙←+攻撃(地)
	猛る暗きタルナーダ	↓タメ↑+攻撃・→↓↘+攻撃(地)
	金色のイディナローク	↓↙←+攻撃(地)
		→↓↘+攻撃(地)
		→↓↘+攻撃(空)
	征くはヴィールヒ	↓↘→+攻撃(地)
	掻き乱すパルイーフ	征くはヴィールヒ中に攻撃(地)
	コーラカルを穿つ夜	征くはヴィールヒ中にAD同時押し(地)
超	エリダラーダは遠過ぎて	←↓↙+AB同時押し(地)
	戦火に響くタルチオーク	↓↙←+AB同時押し(空)
	タレアドールは倒れない	↓↘→+AB同時押し(地)
C	終わりを告げるラススタヴァーニィ	征くはヴィールヒ中に→↘↓↙←+AB同時押し(地)

ドロシー・オルブライト

特	地上:→+B、↘+C 空中:下方向+B	
必	ジャック・ラビット ※	↓↘→+攻撃(地/空)
	クイーン・ビー ※	ジャック・ラビット中に攻撃(空)
	キング・バード ※	クイーン・ビー中に攻撃(空)
	グラウンド・テン ※	↓↙←+攻撃(地)
	フライング・エース ※	↓↙←+攻撃(空)
	シャッフル	→↓↘+攻撃(地)
超	トリプル・フェイス ※	↓↘→+AB同時押し(地/空)
	テン・オブ・スペード ※	↓↙←+AB同時押し(地)
	スペキュレイション ※	↓↙←+AB同時押し(空)
	リフル・シャッフル	→↓↘+AB同時押し(地)
	ミスディレクション	←↙↓↘→←+AB同時押し(地)
		←→↘↓↙←+AB同時押し(地)
C	マジシャンズ・チョイス	↓↓↓+AB同時押し(地)

※の技は、P33の補足にあるトランプのルールが適応される

エルザ・ラ・コンティ

特	地上:→+B、←+C/空中:←+B	
必	サンクトゥス	↓↘→+攻撃(地/空)
	クレド	→↓↘+攻撃(地/空)
	グロリア	↓↙←+攻撃(地)
	キリエ	←↓↙+攻撃(地)
	ベネディクトゥス	↓↓+攻撃(地/空)
	アニュス	↓↑+攻撃(地)
超	グラディウス	→↓↘+AB同時押し(地/空)
	セキュリス	↓↙←+AB同時押し(地)
	ランケオラ	↓↘→+AB同時押し(地)
C	レクイエム	アニュス中に↑↓←→+AB同時押し(地)

クラリーチェ・ディ・ランツァ

特	地上:←+C/空中:↙+C	
必	ラ・グランフィア	↓↘→+攻撃(地/空)
	タルダ	↓↘→+攻撃押しっぱなし(地/空)
	ドゥーエ	ラ・グランフィア中に↓↘→+攻撃(地/空、ラ・グランフィアと違うボタンのみ)
	ラ・バレストラ	←↓↙+攻撃(地)
	ラ・ブレッザ	↓↙←+攻撃(空)
	ラ・カテーナ	→↘↓↙←+攻撃(地)
超	イル・フラコ	↓↘→+AB同時押し(地/空)
	イル・クローマ	→←↙↓↘→+AB同時押し(地)
C	イル・ラピメント	→↘↓↙←↖↑+AB同時押し(地)
	イル・リズヴェッリオ	イル・ラピメント効果中に→↘↓↙←+AB同時押し(地)

愛乃 はぁと

特	地上:→+B、→+C/空中:←+B	
必	はーとふるぱんち	→↓↘+攻撃(地/空)
	鉄拳ぱんち	↓↘→+攻撃(地)
	りぼんびーむ	←↓↙+攻撃(地)
	必殺きっく	↓↙←+攻撃(空)
超	すっごいはーとふるぱんち	→↓↘+AB同時押し(地/空)
	愛の鉄拳ぱんち	↓↘→+AB同時押し(地)
	すっごい必殺きっく	↓↙←+AB同時押し(空)
C	とにかくすっごい愛の鉄拳ぱんち	→←↙↓↘→+AB同時押し(地)

廿楽 冴姫

特	地上:→+B/空中:←+B、↘+C	
必	クラウ・ソラス	↓タメ↑+攻撃(地)
	ブリューナク	←タメ→+攻撃(地/空)
	フラガラッハ	→↓↘+攻撃(空)
	オルナ	↑タメ↓+攻撃(地)
	ルァハ	↓↙←+攻撃(地)
超	リア・ファイル	↓↙←+AB同時押し(地/空)
	エル・イードヴァル	↓↘→+AB同時押し(地/空)
C	ガルフ・ダグザ	→↘↓↙←→+AB同時押し・↓+A・↓+B・B・C・E・↓+E・D・B・C・↑+C・↓+C・E(地)

朱鷺宮 神依

特	地上:→+A、↘+A、↘+B、↙+E/空中:前方向+A	
必	功刀(くぬぎ)	↓↓+攻撃(地)
	閏間(うるま)	←↙↓↘→+攻撃(地)
	影宿(かげすき)	功刀効果中に←↙↓↘→+攻撃(地)
	吐切(はばき)	←タメ→+攻撃(地)
	枯靈(こだま)	功刀効果中に←タメ→+攻撃(地)
	天鎖(てんざ)	←↓↙+攻撃(空)
	逝斬(せいざん)	功刀効果中に←↓↙+攻撃(空)
	斯封(こうふ)	→↓↘+攻撃(地/空、空中はAとBのみ)
	業刎(わざばね)	↓↓+攻撃(空)
超	無怨(むおん)	↓↘→+AB同時押し(地)
	崩灯(ほろび)	↓↘→+AB同時押し(空)
C	死祀(しまつり)	地上斯封成立中に↓↓↓+AB同時押し(地)

このは

特	地上:←+A、→+B、↘+B、→+C	
必	手裏剣	↓↘→+攻撃・攻撃・攻撃(地)
	苦無	↓↘→+攻撃(空)
	疾風突き(はやてづき)	→↓↘+攻撃(地)
	滝登り	↓↑+攻撃(地)
	このは隠れの術・地	↓↙←+攻撃(地)
	このは隠れの術・天	←↓↙+攻撃(地)
	土遁の術	↓↓+攻撃(地)
	変わり身の術	←↙↓↘→+攻撃(地)
	むささびの術	↓↙←+攻撃(空)
	飯綱落としの術	レバー1回転+攻撃(空)
	隼蹴り	↓↓+攻撃(空)
	転がり	隼蹴りの着地硬直中に←or→+攻撃(地)
超	このは百分身の術	↓↘→+AB同時押し(地)
	このは落としの術	↓タメ↑+AB同時押し(地)
	このは乱れ苦無の術	↓↘→+AB同時押し(空)
C	このはすへしゃる	レバー2回転+AB同時押し(空)

春日 舞織

特	地上:→+A、↘+A、→+B、↘+B、→+C/空中:→+B	
必	雪花の舞(せっかのまい)	→↓↘+攻撃(空)
	月花の舞(げっかのまい)	雪花の舞中に←+攻撃(空)
	桜花の舞(おうかのまい)	→↓↘+攻撃(地)
	街風駆け(つむじがけ)	←↓↙+攻撃(地)
	雷呻落とし(らいしんおとし)	↓↓+攻撃(地)
	飛計路翔け(ひけじがけ)	↓↘→or↓↙←+攻撃(地/空)
超	破魔の獅子吼(はまのししく)	←↓↙+AB同時押し(地/空)
	退魔の瑞鶴(たいまのずいかく)	→↘↓↙←+AB同時押し(地/空)
	雪月花の舞(せつげっかのまい)	月花の舞中に↓+AB同時押し(空)
C	神来社の矢(からいとのや)	→←↙↓↘→+AB同時押し(地)
	神来社の矢 鼓舞(からいとのや こぶ)	神来社の矢発射前、または神来社の矢 祓発射後に←↙↓↘→+AB同時押し(地)
	神来社の矢 神座(からいとのや かむくら)	神来社の矢 鼓舞発射前に←↙↓↘→+AB同時押し(地)
	神来社の矢 禊(からいとのや みそぎ)	神来社の矢発射後に←↙↓↘→+AB同時押し(地)
	神来社の矢 祓(からいとのや はらえ)	神来社の矢 禊発射後に←↙↓↘→+AB同時押し(地)

美凰

特	地上:←+A、→+B	
必	白虎崩虔(びゃっこほうけん)	↓↙←+攻撃(地)
	青龍亢山(せいりゅうこうざん)	→↓↘+攻撃(地)
	玄武踏陣(げんぶとうじん)	↓↘→+攻撃(地、3回連続入力)
	朱雀宝輪(すざくほうりん)	↙↓↘→+攻撃(空)
	地克転身(ちかつてんしん)	←↓↙+攻撃(地)
超	四聖王道(しせいおうどう)	↓↙←+AB同時押し(地)
	天部仙掌(てんぶせんしょう)	↓↙←+AB同時押し(空)
	廻天炎舞(かいてんえんぶ)	←↙↓↘→+AB同時押し(空)
C	麒麟靠撃(きりんこうげき)	→↓↘+AB同時押し(地)
	大炮殲光(たいほうせんこう)	麒麟靠撃ヒット後に→↘↓↙←→+AB同時押し(地)
	鳳凰崩戟(ほうおうほうげき)	麒麟靠撃ヒット後に↓↘→+AB同時押し(地)
	鳳凰崩戟 噴破(ほうおうほうげき ふんは)	鳳凰崩戟ヒット後に↓↘→×3+AB同時押し(地)

リリカ・フェルフネロフ

特	地上:←+B、→+B	
必	トルネードエッジ	↓↘→+攻撃(空、3回連続入力)
	フリップスルー	↓↙←+攻撃(空)
	アクセルスライド	↓↘→or↓↙←+攻撃(地)
	アクセルスライドからの派生技(※1:派生終了、※2:ウォールステップ後のみ)	
	ハイプレッシャー(※1)	AC同時押し(地)
	スクリューエッジ(2発目は※1、空中版は※2)	↓↘→+A(地/空、2回連続入力)
	スピードブレード	↓↘→+B(地)
	ブーメラングライド(※2)	↓↘→+B(空)
	ヒールカッター(空中版は※2)	↓↘→+C(地/空)
	クイックエア(※1)	↓↙←+A(地)
	ウォールステップ	↓↙←+B(地)
	ラピッドターン	↓↙←+C(地)
超	ハリケーンスパイラル	↓↘→+AB同時押し(地/空)
	サイクロンストーム	↓↙←+AB同時押し(地)
	ナイトストリーム	←↓↙+AB同時押し(地)
C	クロスエッジタイフーン	アクセルスライド派生中に→←↙↓↘→+AB同時押し(地、派生技3回以降のみ)

※アクセルスライドからの派生技のルールはP33の補足を参照

リーゼロッテ・アッヒェンバッハ

特	地上:→+B、↘+B、→+C	
必	緋の瞳のレーツェル	→↘↓↙←→+攻撃(地)
	別たれたゼーレ	人形収納時に↓↘→+攻撃(地/空)
	バーレは軽やかに	人形分離時に↓↘→+攻撃(押しっぱなし)(地)
	抗えぬボイゲン	↓↙←+攻撃(地/空)
	狂おしきベレン	←↓↙+攻撃(地/空)
	無垢なるラーデン	↓↓+A(地/空)
	ヴェヒタアの微笑み	↓↓+B(地/空)
	ウェルトは残酷て	↓↓+C(地/空)
	アンファルの時は今	→↓↘+攻撃(地/空)
超	ヘトルークの朱い涙	↓↘→+AB同時押し(地)
	死に誘うゲベル	人形収納時に↓↙←+AB同時押し(地/空)
	ケシクに背く血の楔	人形分離時に↓↙←+AB同時押し(地)
C	紅きメツェルンに染まる闇	人形収納時、マーキングを1個以上設置した状態で→↘↓↙←×2+AB同時押し(地)

安栖 頼子

特	地上:→+A、↘+A、→+B、↘+B、↙+C、↘+C 空中:↓+C、→+C、↘+C、↙or↓+C	
必	襲い来る地獄の制裁	↓↘→+攻撃(地/空)
	噴き上がる奈落の苦悶	←↓↙+攻撃(押しっぱなし)(地)
	降り注ぐ魔界の報復	↓↙←+攻撃(空)
	古のタリズマン	→↘↓↙←→+攻撃・任意のレバー入力(地/空)
	古のタリズマン(追加入力)	↑↙↓↘↘↑
		↑↘↘↙↙↑
		↓↘↘↙↙↓
		↓↙↙↘↘↓
超	世界を統べる魔王の威光	↓↘→+AB同時押し(地)
	生死を御する禁忌の魔術	→↘↓↙←+AB同時押し(地)
	古のタリズマンを安全に作る方法	→↘↓↙←→+AB同時押し(地/空)
C	天地を焦がす魔界の劫火	古のタリズマン(追加入力)効果中→←↙↓↘→+AB同時押し(地/空)

大道寺 きら

特	地上:→+C	
必	きら様ドライバー	レバー1回転+攻撃(地)
	フライングきら様ドライバー	↓↙←+攻撃(空)
	大道寺バンカーバスター	→↘↓↙←+攻撃(地)
	脳天直撃バックドロップ	大道寺バンカーバスター中に攻撃(地)
	江古田式グレネード	→↓↘+A(地)
	江古田式ロケット砲	→↓↘+B(地)
	江古田式ランドマイン	→↓↘+C(地)
超	アルマゲドンバスター	レバー2回転+AB同時押し(地)
	フライングアルマゲドン	→↘↓↙←×2+AB同時押し(空)
C	ラストアルマゲドンドロップ	レバー3回転+AB同時押し(地)

フィオナ・メイフィールド

特	地上:→+B、←+C	
必	カレトヴルッフ	→↓↘+攻撃(地)
	ロンゴミニアト	→↘↓↙←+攻撃(地)
	ヘヴンズフォール	↓↙←+攻撃(空)
	グランディバイド	↓↘→+A(地)
	ミスティチェイン	グランディバイドヒット後に↓↘→+B(地)
	エンジェルウィング	ミスティチェインヒット後に↓↘→+C(地)
	セイクリッドブリンガー	エンジェルウィング中に攻撃(空)
超	エクスカリバー	→↓↘+AB同時押し(地/空)
	ゲイボルグ	↓↙←+AB同時押し(地)
	セイクリッドバニッシュ	エンジェルウィング中にレバー1回転+AB同時押し(空)
C	ウィネブ・グルスヴッヘル	→↘↓↙←→+AB同時押し(地)
	エンジェルアロー	ウィネブ・グルスウッヘル中に↓↘→+攻撃(地)
	セイクリッドスレイヤー	エンジェルアロー中にレバー1回転+AB同時押し(空)

コマンド表の見方 各技(特殊能力)の種類は、以下のように表記しています。属性効果=属、必殺技=必、超必殺技=超、クリティカルハート=C、アルカナブラスト=ブラスト、アルカナフォース=フォース、アルカナブレイズ=ブレイズ。また、コマンドの「攻撃」はAorBorC、「・」は前後のコマンドを順に入力、(地)は地上のみ、(空)は空中のみ、(地/空)は地上、空中のどちらでも使えることを表します。

聖のアルカナ　ジラエル

	クルセイド	立ちEorしゃがみE最大タメ（地）
	バプティズム	被ダメージ後に自動発動
	ホーリーボイス	↓↘→＋E（地／空）
	ジャベリン	↓↙←＋E（地／空）
	ブレス	←↓↙＋E（地）
	ホーリーソング	↓↘→↓↘→＋E（地／空）
	ファランクス	↓↙←↓↙←＋E（地／空）
ブラスト	サンクチュアリ	CE同時押し（地）
フォース	ホーリーランド	ABC同時押し（地／空）
ブレイズ	ゴスペル	↓↘→＋ABC同時押し（地）

磁のアルカナ　メデイン

	ボイエイン	立ちEorしゃがみE（地）
	アネルケスタイ	レバーを素早く下方向→上方向（地）
	ヒュラクス	ガード硬直中に←＋D（地／空）
	スカンダロン	↓↘→＋E（地／空）
	オルガノン	↓↙←＋E（地／空）
	メランコリア	↓↘→↓↘→＋E（地／空）
	シュンホシオン	↓↙←↓↙←＋E（地／空）
ブラスト	プロクレーシス	CE同時押し（地）
フォース	タラントン	ABC同時押し（地／空）
ブレイズ	ヒュペルメゲデス	↓↘→＋ABC同時押し（地）

氷のアルカナ　アルマシア

	フィリョーサ	立ちEorしゃがみE（地）
	リィザ	→→（地）
	ナアル	↓↘→＋E（押しっぱなし）（地／空）
	クルゥア	↓↙←＋E（地）
	スプレンギア	↓↘→↓↘→＋E（地／空）
	クルディ	↓↙←↓↙←＋E（地／空）
ブラスト	カルドゥル ヨルズ	CE同時押し（地）
フォース	ヴェトゥル ヘイムル	ABC同時押し（地／空）
ブレイズ	フォルン ヴェロルド	↓↘→＋ABC同時押し（地）

鏡のアルカナ　ヘリオガバルス

	デフレクシオ	立ちEorしゃがみE最大タメ（地）
	ファスマ	←↙↓↘→＋E（地／空）
	スペクルム	→↘↓↙←＋E（地／空）
	ファンタシア	↙→↘↓↙←↘＋E（地／空）
ブラスト	バラトロ	CE同時押し（地）
フォース	ラルア	ABC同時押し（地／空）
ブレイズ	フリズマ	↓↘→＋ABC同時押し（地）

罰のアルカナ　カシマール

	スィーニー	立ちEorしゃがみE最大タメ（地）
	シトゥイーク	↓↘→＋E（地）
	メエーチ	→↓↘＋E（地／空）
	ダガートカ	↓↙←＋E（地）
	トゥエーリ	↓↘→↓↘→＋E（地／空）
	プラグノース	↓↙←↓↙←＋E（地）
ブラスト	ウァストールク	CE同時押し（地）
フォース	スバスィエーニイ	ABC同時押し（地／空）
ブレイズ	スミェールチ	↓↘→＋ABC同時押し（地）

罪のアルカナ　サルヴァーチ

	クラースヌイ	立ちEorしゃがみE最大タメ（地）
	チルビエーニイ	アルカナ必殺技使用時に自動発動
	ボーリ	↓↘→＋E（地／空）
	アサーダ	→↓↘or←↓↙＋E（地）
	ザサーダ	→↘↓↙←＋E（地／空）
	スリオーズイ	↓↘→↓↘→＋E（地）
	クローフィ	↓↘→↓↘→＋E（空）
ブラスト	ジェールトヴァ	CE同時押し（地）
フォース	スヴィチーリシシィ	ABC同時押し（地／空）
ブレイズ	ブリガヴォール	↓↘→＋ABC同時押し（地）

愛のアルカナ　パルティニアス

	フェンガリ	立ちEorしゃがみE（地）
	トラペズィオ	2段ジャンプ下降中にレバー上方向（空）
	ロズ スフェラ	↓↘→＋E（地／空）
	ロズ トクソ	→↓↘＋E（地／空）
	ロズ キクロス	↓↙←＋E（押しっぱなし）（地　空）
	トリス スフェラ	↓↘→↓↘→＋E（地／空）
	ウラニオ トクソ	→←↙↓↘→＋E（地　空）
ブラスト	エクリクシ	CE同時押し（地）
フォース	プラニタリオ	ABC同時押し（地／空）
ブレイズ	イリオス スフェラ	↓↘→＋ABC同時押し（地）

雷のアルカナ　ヴァンリー

	ファリィム	立ちEorしゃがみE（地）
	エンスィーム	→→（地）
	スカルト エルム	↓↘→＋E（地／空）
	クリィーオフ	相殺発生時に→↓↘＋E（地／空）
	フェアルグ ロルグ	↓↘→↓↘→or↓↙←↓↙←＋E（押しっぱなし）（地／空）
	エムローン エナッド	→↘↓↙←→＋E（地）
ブラスト	ドリィハロッグ	CE同時押し（地）
フォース	キアルト ヴェルサ	ABC同時押し（地／空）
ブレイズ	ブロデュール アナム	↓↘→＋ABC同時押し（地）

時のアルカナ　アストゥバーダ

	因果の意（いんがのい）	立ちEorしゃがみE最大タメ（押しっぱなし）（地）
	塵染の意（じんせんのい）	←←（地）
	虚空の意（こくうのい）	→＋D（地）
	離縛の意（りばくのい）	↓↘→＋E（地／空）
	無量光の意（むりょうこうのい）	↓↘→↓↘→＋E（地／空）
ブラスト	離言説の意（りごんせつのい）	CE同時押し（地）
フォース	金剛輪の意（こんごうりんのい）	ABC同時押し（地／空）
ブレイズ	本不生の意（ほんふじょうのい）	↓↘→＋ABC同時押し（地）

樹のアルカナ　モリオモト

	摂取	立ちEorしゃがみE（地）
	蔦	↓↘→or→↓↘＋E（地／空）
	引き寄せ	蔦ヒット時に←＋E（地／空）
	種蒔き	↓↙←＋E（押しっぱなし）（地／空）
	養分吸収	↓↘→↓↘→＋E（地／空）
	花満開	↓↙←↓↙←＋E（地／空）
ブラスト	光合成	CE同時押し（地）
フォース	恵みの光	ABC同時押し（地／空）
ブレイズ	禁断の実と花	↓↘→＋ABC同時押し（地）

土のアルカナ　オホツチ

	磐石（ばんしゃく）	立ちEorしゃがみE（地）
	岩戸（いわと）	→＋D（地）
	要石（かなめいし）	→↓↘＋E（地／空）
	開地門（かいちもん）	←↙↓↘→＋E（地／空）
	開地門 殺鬼道（かいちもん さっきどう）	→←↙↓↘→＋E（地／空）
	開天府 滅鬼陣（かいてんぷ めっきじん）	↓↘→↓↘→＋E（地）
ブラスト	開人戸 浄神符（かいしんこ しょうしんぷ）	CE同時押し（地）
フォース	地霊尊 軍奉行（ちれいそん いくさぶぎょう）	ABC同時押し（地／空）
ブレイズ	大土神 大祓詞（おおつちのかみ おおはらえことば）	↓↘→＋ABC同時押し（地）

火のアルカナ　ランゴン

	操火将（そうかしょう）	立ちEorしゃがみE最大タメ（地）
	火仙弋（かせんよく）	↓↘→＋E（地／空）
	火攻焔（かこうえん）	→↘↓↙←＋E（押しっぱなし）（地／空）
	轟天焦（ごうてんしょう）	↓↘→↓↘→＋E（地／空）
	火孔覇（かこうは）	→↘↓↙←→＋E（地／空）
ブラスト	操火統帥（そうかとうすい）	CE同時押し（地）
フォース	跳澗閻羅（ちょうかんえんら）	ABC同時押し（地／空）
ブレイズ	插翅大聖（そうしたいせい）	↓↘→＋ABC同時押し（地）

風のアルカナ　テンペスタス

	フォルティア	立ちEorしゃがみE（地）
	オーラ	2段ジャンプ後、再度ジャンプ入力 空中ダッシュ（前後）後、再度空中ダッシュ（前後）入力
	ヴェロクス	↓＋D（空）
	スクトゥム	ガード硬直中に→＋D（地／空）
	シキリス	↓↘→＋E（地／空）
	ヴェルテクス	↓↙←＋E（地／空）
	ファルクス	↓↘→↓↘→＋E（連打）（地　空）
ブラスト	アルタリア	CE同時押し（地）
フォース	リベラリス	ABC同時押し（地　空）
ブレイズ	アブ-オレオ	↓↘→＋ABC同時押し（地）

闇のアルカナ　ギーァ

	エツェン	立ちEorしゃかみE最大タメ（地）
	ズィヒエル	↓↘→＋E（地／空）
	シェーレ	→↓↘＋E（地　空）
	ファレン	↓↙←＋E（地／空）
	マルテルン	↓↘→↓↘→＋E（地／空）
ブラスト	フェァデルブ	CE同時押し（地）
フォース	フルーフ	ABC同時押し（地／空）
ブレイズ	シュヴーァ	↓↘→＋ABC同時押し（地）

魔のアルカナ　ディウー・モール

	ランクール	立ちEorしゃがみE最大タメ（地）
	アンブワゾネ	↓↘→＋E（地／空）
	デシリュール	→↓↘or←↓↙＋E・ 任意のレバー方向（地／空）
	サクリフィス	↓↘→↓↘→＋E（地）
	ミルワール	←↙↓↘→←＋E（地／空）
	アンヴァリデ	→↘↓↙←→＋E（地／空）
ブラスト	スィムティエール	CE同時押し（地）
フォース	アバトワール	ABC同時押し（地／空）
ブレイズ	エグゼキュスィオン	↓↘→＋ABC同時押し（地）

水のアルカナ　ニプトラ

	カデュス	立ちEorしゃがみE最大タメ（地）
	プルヴィア	↓↘→＋E（地／空）
	スティリア	↓↙←＋E（地／空）
	カタラクタ	→↓↘＋E（地／空）
	ニトルム	レバー1回転＋E（地）
	プレプルヴィウム	↓↘→↓↘→＋E（地／空）
ブラスト	ニンバス	CE同時押し（地）
フォース	ブグナクルム	ABC同時押し（地／空）
ブレイズ	レグヌム	↓↘→＋ABC同時押し（地）

鋼のアルカナ　オレイカルコス

	オニュクス	立ちEorしゃかみE最大タメ（地）
	エネルゲイア	←＋E（地）
	クリオドゥース	↓↘→＋E・任意のレバー方向（地／空）
	プテリュクス	↓↙←＋E（地／空）
	エピドシス	→←↙↓↘→＋E（地）
	イスキューロン	↓↘→↓↘→＋E（地）
	スクレーロン	↓↙←↓↙←＋E（地）
	ディカイオーシス	レバー1回転＋E（地／空）
ブラスト	アミュンテーコン	CE同時押し（地）
フォース	エリュシオン ペイドン	ABC同時押し（地／空）
ブレイズ	エスカトン ピュール	↓↘→＋ABC同時押し（地）



コマンド表補足

●ドロシー／コマンド表で※の付いた技は、以下のルールが適応される。①トランプのマークは、必殺技だとAボタン→クラブ、Bボタン→ダイヤ、Cボタン→ハート、超必殺技だとスペードで、数字は技により異なる。②画面上にトランプが残っていると、そのトランプと同じ技は出せない。③画面上に残るトランプは最大5枚。それ以上出すと古いものから消える。④画面のトランプで特定の役を作ると、役に応じた特殊な攻撃が発生。

●リリカ／アクセルスライド後は、派生技中にさらに追加入力をすることで、次々と派生技を繰り出せる。ただし、一連の派生の中で同じ技を2回以上出すことはできない。また、ハイプレッシャーを出せるのはアクセルスライド後のみ。

●水のアルカナ／プルヴィアまたはプレプルヴィウムを使うと、目の前に水玉を設置。スティリアは水玉がある状態のみ使用でき、水玉を一つ引き寄せて身にまとう。カタラクタは、設置した水玉、または身にまとった水玉がある状態のみ使用可能だ。

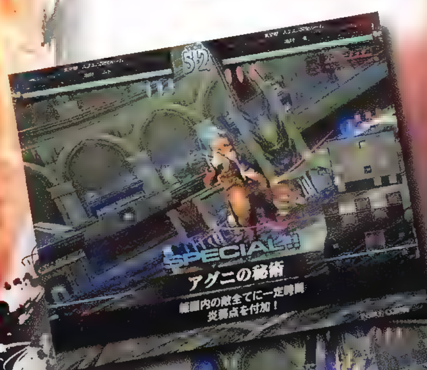
稼働まであとわずか！ さらなる新要素が判明！



ロード オブ ヴァーミリオン

■メーカー：スクウェア・エニックス
■ジャンル：オンライン対戦型トレーディングカードRPG
■操作方法：レバー＋ボタン×2＋カード
■発売日：2008年6月稼働予定
■使用基板：TAITO Type X2

Text:伊勢猫





家庭用ゲームメーカーの雄、スクウェア・エニックスが満を持してアーケードに送り込む、オンライン対戦型トレーディングカードRPG『ロード オブ ヴァーミリオン』。第三報となる今回は、装備品の新事実に加えて、ストーリーモードの情報をお届けする。もちろん、このゲームの魅力の一つでもある新イラスト&イラストレーターも公開するぞ！

AOUアミューズメントエキスポに試遊台を展示 多くの来場者から注目を集めた！

年末のロケーションテストに続くプレイの場となったのが
2月のAOUアミューズメントエキスポだ。
会場では多くの来場者の注目を集めた『ロード オブ ヴァーミリオン』。
プレイ後にカードセットがプレゼントされたこともあり、
スクウェア・エニックスブースは多くの人でにぎわった。









整理券を配布したこともあり、人であふれかえる、ということは無かった。ちなみに、上は会場でプレゼントされたカードセット。

新たなイラストレーターが参戦決定！ あの有名クリエーターの名前も

稼働を間近に控え、
続々と明らかになる参加イラストレーターとカードイラスト。
今回は新たに10人の名前が公開された。
それに加え、AOUアミューズメントエキスポの会場では、
野村哲也氏の参加と、そのイラストがお披露目となった。



一徳



山宗



野村 哲也

多彩なアイテムでプレイヤーが強くなる!?

装備品による強化
ITEM&EQUIPMENT

2月に実施されたショーでの一般公開を経て、本稼動が6月に正式決定した『ロード オブ ヴァーミリオン(以下、LoV)』。まずは詳細が明らかになってきた、装備品関連のカスタム要素をおさらいもかねて解説しよう。



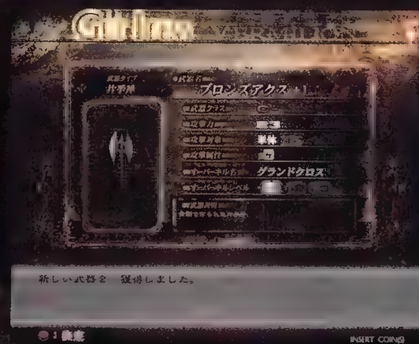


プレイ報酬の装備品を手に入れてユニットをカスタマイズ!

多彩なRPG要素が盛り込まれた『LoV』には、プレイヤーを強化するための武器や防具といった装備品が存在する。これらは1プレイごとに支給され、プレイヤーのレベルに見合った装備品をランダムで入手する。プレイヤーの攻撃力を司る武器は、大まかに「片手装備」と「両手装備」の2タイプに分類されており、武器の種類で攻撃範囲や攻撃対象、オーバーキルの性能などが変化。これに対して防御力を決める防具は、「兜・鎧・盾」といった装備部位があり、それぞれに移動速度と関連した「重量設定」が存在している。なお、同じ種類の装備品であっても、攻撃力や防御力などのパラメーターが違う場合も多いようだ。



どのモードでもプレイ終了時にランダムで装備品を獲得する。プレイヤーレベルが高いほど、より強力な装備品が手に入るぞ!



手に入れた装備品は、基本数値やパラメーターボーナスなどの付加効果が一定の割合で変化。見た目が同じ種類でも、アイテム性能に違いが出てくる。

アイテムの組み合わせでコーディネートも可能!!!

カテゴリー別の所持数

手に入れた各種の装備品は、プレイヤー情報としてカードに記録される。ただし、カテゴリー別の所持数があって、それぞれ5個までストック可能。ストックされた装備品は、次回以降のプレイで選択&装備が可能になる。



新たに入手した装備品はストックと見比べて取捨を選択する。どれを手元に残すか悩む瞬間だ。









多種多様な装備アイテムは付加能力の見極めが超重要!?

Arms（アームス） 武器　選択した武器によって攻撃特性が変化

プレイヤーが装備可能な武器には、盾を併用可能な片手で持てる「剣」「斧」などと、両手で持って戦う「両手斧」、「槍」などの2タイプがある。それぞれ攻撃範囲や対象、オーバーキルなどの基本性能に違いがあり、付加能力の攻撃属性がアイテムごとに存在。弱点属性に対してクリティカルで大ダメージを与えられる重要な能力だけに、付加された属性次第で使い勝手も変わってくるぞ！



片手武器と両手武器は、それぞれの種類に応じた基本的な攻撃性能が設定されている。



オーバーキルも武器の種類に合わせて変化し、攻撃属性は通常時のモノに準じている。



●片手武器の特徴●

両手武器に比べると攻撃力が低く、攻撃範囲もやや狭い印象の片手武器。基本的に近場の敵1体のみを攻撃可能だが、代わりに防具の盾を持てる。このため、兜や鎧が軽くても防御力を補填可能で、限られた装備品の組み合わせを自由に選べるメリットもある。



●両手武器の特徴●

片手武器が防御重視ならば、攻撃面に特化したのが両手武器だ。攻撃力＆攻撃範囲ともに優れた武器が多く、攻撃範囲内の敵をまとめて攻撃可能なのが最大の強み。その反面、盾を装備できないため、兜と鎧が重量装備でないと打たれ弱くなってしまうぞ！

Armor（アーマー） 防具　パラメーター強化と使い魔への支援効果



●軽量防具系の特徴●

重量防具に比べると防御力はやや低く、移動速度が低下しない軽量防具。戦闘ダメージの軽減より機動力を優先した防具で、基本的にHPパラメーターボーナスが無い。このため、素早くパーティーを展開させられるが、足を止めた戦闘だと打たれ弱くなる。



●重量防具系の特徴●

ダメージ軽減を優先した形の防具で、一つ装備するごとに移動速度が1段階低下してしまう重量防具。そのメリットはHPパラメーターのボーナスで、移動速度を犠牲にしてプレイヤーの最大HPが増加。戦闘で集中砲火を受けても、そう簡単には撃破されない。

戦闘での生存に直結する防具類は、兜・鎧・盾といった装備部位ごとに1個ずつアイテムを選んで装備可能。これらの防具は軽量と重量の2タイプに分かれており、組み合わせ次第でパーティーの移動速度やHP上限を任意に変更できる。また装備部位ごとに付加能力として、使い魔へのパラメーターボーナスが存在。プレイヤーの種族セレクトと同様に、対象種族の使い魔を強化できる。



防御力の違い以上に、移動速度やHP上限の影響が重要！　どのタイプを重視する？



兜であれば「攻撃力UP」といったような感じで、装備部位に応じたボーナスが付く。

攻撃属性と弱点属性

プレイヤーと使い魔には、種族に応じた弱点属性が設定されている。これに対応したのが攻撃属性であり、弱点属性のユニットに対してクリティカルが発生！　大ダメージを与えることで、戦闘を有利に運んでいけるワケだ



弱点属性は種族に依存し、攻撃属性のみカードごとに設定されている。

パーティーの移動速度

パーティーの移動速度は、出撃するカードの中で一番低いSPEEDと同じになる（待機中は対象外）。むろん、プレイヤーも例外ではなく、装備した重量防具の数に比例してSPEEDが変化。全体の移動速度に影響を与える。



重量防具3個で最低の移動速度になるので、組み合わせに要注意

使い魔への支援効果

プレイヤーの種族（＝弱点属性）は、プレイ開始時に選択可能。その際に同種族の使い魔に対して、枚数に応じたパラメーターボーナスを得られる。これは防具の付加効果も同様で、HP上限・攻撃力・防御力を強化できるぞ！



種族選択だと弱点属性も決まってしまうが、



広大な世界を旅して基本をマスター！

ストーリーモード
STORY MODE

完全新作なだけに、だれもが同じスタートラインに立つ『LoV』。そんな本作には、対戦ルールやセオリーが学べるストーリーモードを搭載。新たに公開された、シナリオ情報とともに基本事項を再チェック！



TCG初心者も楽しめる多彩なシナリオを完備！

初回プレイのみ選択可能なチュートリアルモードとは別に、壮大な世界観を背景とした多彩なエピソードが体験できるストーリーモード。対戦モードと違って自分のペースで進められるため、基本を学ぶのには最適！　むろん、クリア報酬の装備品や経験値は入手可能で、シナリオを楽しみながら全国デビューに向けた下準備も進められる寸法だ。



ストーリーモードは章ごとに複数のエピソードが存在。高難易度モードもある!?



新規登録後のチュートリアルは、忘れずにプレイすること。シナリオの案内人・ドゥクスが役立つ知識を伝授してくれる。



敵側アルカナストーンにザコ使い魔が配置されるなど、特殊ルールもいくつかある?

ストーリーモード　第一章
バイアル連山の魔人

以前の本誌で紹介した第一章は、スクウェア・エニックス作品でお馴染みのイフリートが登場！　神聖王国スペルディアへ至る巡礼路の守護者にして、すべてを灰と化す炎の化身が立ち塞がる。かつて神に至る者たちが歩んだ場所で、プレイヤーを待つ裁きとは？



灼熱の溶岩に照らされたフィールドで、強敵イフリートが罪深き者たちを待つ

ストーリーモード Story mode　第二章　荒ぶる海の覇者

ルキ峡谷の大海蛇

廃墟王国グーラ。荒野の彼方に滅びし王国。
かつて広大な版図を築いた大国は、今は見る影もなく朽ち果てていた。
人間という種族は既に覇権を失い、豊かに水をたたえた大峡谷は、
今や人間の生存を拒む乾きの大地となった……。

「紅蓮の戦士」は巨大な峡谷にそそり立つ三本の「アルカナストーン」を見付ける。
不意に地面が荒れ、巨大な地柱とともに黒々とした影が天に伸び上がり、日を陰らせた。
高波を呼び、地上の都市すらを押し流したと伝わる、
荒ぶる海の王「大海蛇 リヴァイアサン」がそこに居た……。







ロケテスト版で使い魔として使用可能だったリヴァイアサン。特殊技の大海嘯（だいかいしょう）は、いずれかの敵ゲートの封印ゲージを一定量増やすといったタイプ。



イフリートと並び、同社『FF』シリーズの召喚獣としてもお馴染みのリヴァイアサン。本作では海種に属した使い魔として登場し、伝説に過ぎなかった七つ目のアルカナストーンを宿す者を待ち受ける。高波であらゆるモノを押し流す……その実力やいかに!?

大海蛇
リヴァイアサン

Story mode ストーリーモード 第三章──叡智を守る輝きの翼

地の底の翼

芸術と文化を誇った魔界王国ルクサリア。
かつての栄華は無く、王国は今や魔界と堕した
わずかに生き延びた人間たちは神でなく、この国のロードである悪魔にすがった。

ルクサリアの国境は万を超える魔種の軍勢で溢れ、不毛な消耗戦が行なわれ続けていた。
「紅蓮の戦士」は、国境の攻防をかいくぐるため大山脈サガルマサの東端に口を開く、
地底の遺跡に踏み入ることを選ぶ。
古よりその姿を隠し、守られてきた超巨大遺跡「バジャ迷宮」
遺跡の奥では太古の叡智を守る「輝ける守護鳥」が侵入者への怒りで燃えていた……。



特徴的なタッチで描き出された守護鳥ガルーダのカードイラスト。かなりコミカルな風貌が、3Dモデルとして忠実に再現されている。

輝ける守護鳥
ガルーダ



巨大な地下遺跡・バジャ迷宮の守護鳥ガルーダ。特殊技であるホールドフェザーは、敵使い魔1体の特殊技を一定時間だけ使用禁止にするといった妨害系のようだ。

国境付近の戦火を避けて、大山脈サガルマサの東端に位置した遺跡へと踏み込んだプレイヤーたち。どうやら悪魔の手下と早合点されて、遺跡の奥深くに眠る知識を守るために戦闘を仕掛けら[illegible]





Story mode ストーリーモード 第四章──飢えたる蛇神



ヴィアラ火山の支配者

山脈と大森林に囲まれた天然の要塞、破壊王国アケディア。
「破壊王」を名乗るロードが支配する人外の地。
呪力を帯びた「ガヌの呪い森」に進路を阻まれ、
アケディア王国へ至る道は完全に塞がれていた矢先、
ヴィアラ火山の麓の村の村長から伝令兵のみが知る秘密の道の話を聞く。
アケディアへ至る、ヴィアラ火山の危険な道。
火山に巣くう「飢えたる蛇神 やまたのおろち」は年に一度、
生けにえとして花嫁を要求しこれを喰らうという。
この地の人間は生きているのではなく、生かされているのだ……。
武器を引き寄せて、瞳を紅く輝かせた「紅蓮の戦士」は、火の山ヴィアラへと軍団を進めた。

日本書紀にも登場する伝説上の生物・八岐大蛇がモチーフとなった使い魔。本作では左手を模した姿をしており、人喰いの蛇神として描かれている。呪力で閉ざされた森を迂回するため、火山へ分け入ったプレイヤーたちの前に敵として出現するようだ。





ヴィアラ火山に巣くう蛇神やまたのおろち。真紅の魔眼と名付けられた特殊技の詳細は不明。魔眼という名称から連想するに妨害系や弱体系なのかもしれない?

飢えたる蛇神
やまたのおろち



豪華な作家陣が手がける美麗なイラスト

ゲームカードを彩るイラストレーターたち

ART WORKS



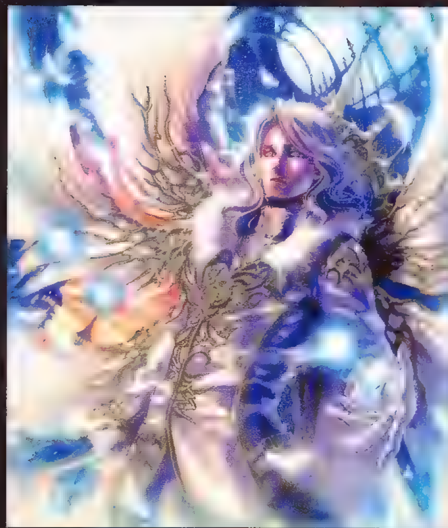
各界の第一線で活躍するクリエーターが続々参加！

アーケード業界はもちろん、内外のメディアから注目を集める本作の美麗なカードイラスト。スクウェア・エニックスの歴代作品に携わった豪華なクリエーター陣や、各界の著名なイラストレーターなども多数参加し、ファンならずとも思わず目を奪われる出来映え。

これまで総勢16名を紹介してきたが、新たに10名のクリエーターが参戦表明。本誌の読者であれば、思わずニヤリとしてしまう描き下ろしイラスト群も本邦初公開だ!?



今回掲載したカードイラストは、10枚中8枚がロケテスト版で確認されていない新たな使い魔。その種族や特殊技を想像しながら、6月に決定した本稼働を待つべし!?



セラフ

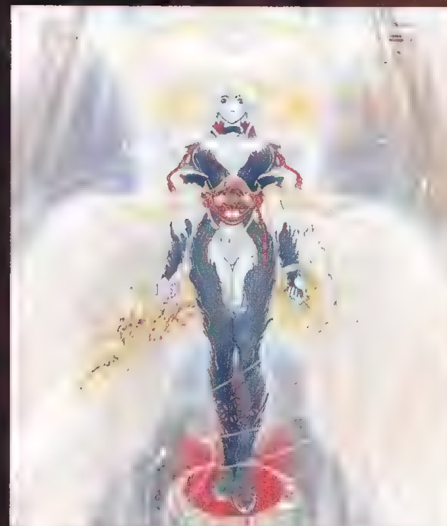
タケダ サナ

『RF ONLINE』(PC)

萩原 一至

集英社『BASTARD!!-暗黒の破壊神-』

パワーズ





オーガ

藤坂 公彦

『ドラッグ オン ドラグーン』シリーズ(PS2)

山下 しゅんや

『ディプスファンタジア』(PC)

ヴァンパイアロード





ニクサー

一徳

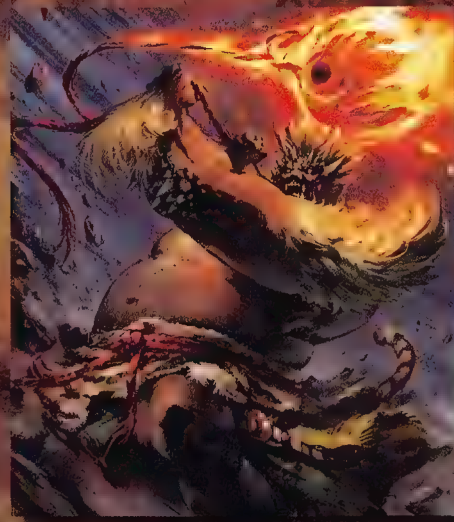
『マジック：ザ・ギャザリング』(TCG)

小城 崇志

[illegible]

オルトロス





酒呑童子

山宗

『三国志大戦』(アーケード)



グリフォン

仙田 聡

『ザナドゥ・ネクスト』(PC)

塚本 陽子

『アヴァロンの鍵』(アーケード)

ディアボロス





トリトン

D-SUZUKI

『斑鳩 -IKARUGA-』(アーケード)

ルチャリブレがストⅣに参戦！





新たな格闘家の参戦も決まり、ますます期待が掛かる『ストリートファイターⅣ』。今月はエル・フォルテのプロフィール、クリムゾン・ヴァイパー、アベルの必殺技を紹介するぞ。

STREET FIGHTER Ⅳ（ストリートファイターⅣ）

■メーカー：カプコン
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋6ボタン
■発売日：2008年予定
■使用基板：

Text：パチ



熱風ハリケーン
EL FUERTE
エル・フォルテ

ルチャ・ドールとコックという、二足のわらじを履いている。その熱き血潮と魂は、赤きサイクロンに勝るとも劣らない。究極の料理を求めて旅に出るが、コックとしての腕は今ひとつ。

パチ：ついに赤きサイクロンのライバルが出てきましたよ！
＆う：ルチャリブレの使い手ということはやはり空中殺法に期待したいところですね。
パチ：予想するに空中から飛び付いての投げ技とか、プランチャーとか飛び蹴りとかプロレスっぽい派手なモーションの技がありそう。
＆う：しかも料理人というレスラーらしからぬの設定までありますな！
パチ：腕は今ひとつ……料理を食べさせて体力ダウンとか（笑）。
＆う：さすがにそれは無さそうな気が（汗）。まぁ、新たな風を巻き起こしてほしいですねー。
パチ：うん、とりあえず技もとかスゴそうなんで続報に期待だ！

C.ヴァイパー

C.ヴァイパーはグローブやブーツに仕込み武器を持っていることが判明。左の拳では電撃を放ち、右の拳では強力な衝撃波を発生させられる。さらに、ブーツからは火炎を出してのキック、ジェット噴射によるジャンプなど、派手な必殺技を取りそろえているぞ。



サンダーナックル





グローブから電撃を発生させ、高速突進しながらパンチを放つ技。弱は低い姿勢で突進するため、波動拳やソニックブームなど、一部の飛び道具をくぐりつつ攻撃できる。強は斜め上に攻撃するので、対空に使えるようだ。

バーニングキック



小さくジャンプし、ブーツから火炎を発生させつつ回し蹴りを出す技。相手の足払いなどを避けつつ攻撃するのに役立つようだ。また、空中でも使用でき、ジャンプ攻撃キャンセルで出せば空対空、空対地にも活用できる。

セイスモハンマー



グローブで地をたたき、地面から衝撃波を発生させる飛び道具。衝撃波は下段判定で、ヒットすればダウンを奪う。押したボタンによって衝撃波の位置を選択でき、弱は目の前、中はやや離れた位置、強は遠くを攻撃できる。

ハイジャンプ



ブーツからのジェット噴射で通常よりも高い位置にジャンプできる、ヴァイパー専用の特殊アクション。空中戦での動きに幅を持たせられる。

エマージェンシーコンビネーション

突進しながら両手で連続パンチを放った後に宙返りキックを出すスーパーコンボ。連続技に組み込めば高威力になりそうだ。



バーストタイム

電撃を最大出力で発生させて地面を殴り、クリムゾン・ヴァイパーの周囲に電撃を放出させるウルトラコンボ。ヒット時は連続宙返りキックに移行。範囲は狭いが対地、対空に使えるようだ。





新キャラクター技紹介

アベル

軍隊仕込みの総合格闘術を使うアベルは、スピードのある打撃技を得意とし、ガードを揺さ振るコンビネーション技を持つ。その上、複数の投げ技も併せ持つ接近戦が得意なファイター。飛び道具は持たないが、接近すれば一気にねじ伏せられるだろう。

チェンジオブディレクション

2、3段目でそれぞれ中、下段に派生できる連係技で、3段目はヒット時に投げに移行する。途中止めも交ぜると強力だろう。











ホイールキック



小さく跳び上がり、体をひねりつつ浴びせ蹴り。弱、中、強で移動距離が変化し、攻撃しつつ相手との間合いを詰められる技だ。

マルセイユローリング



前方に転がる移動技。姿勢が低く、打点の高い技や一部の飛び道具などをくぐり抜けられる。また、相手の裏に回り込むことも可能。

無我

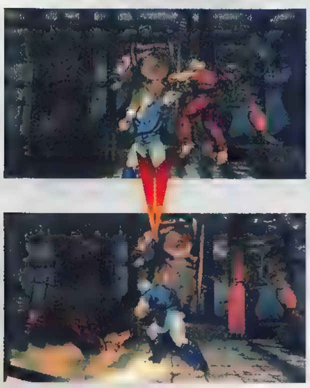
怒りに我を忘れたかのようなアベルが繰り出すウルトラコンボ。ボディブローから連続フロントキックをたたき込み、つかんだ相手を空に投げ、アベルもジャンプして空中で相手を掴み、全体重をかけてたたき付けるド派手な技だ。







スカイフォール



斜め上前方に手を伸ばし、空中に居る相手を突かんで地面にたたき付ける。空中の相手のみをつかめるアベルの技中で唯一の対空技。

トルネードスルー

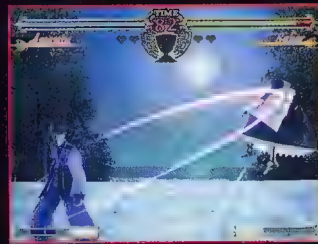


相手をつかみ、グルグルと振り回して投げる豪快なコマンド投げ。地上の相手しか投げられないが、ダメージの高さが魅力だ。

新たなサーヴァントの紹介と、士郎、凛の必殺技を公開!



Fate/unlimited codes
フェイト/アンリミテッドコード



今月は新たに公開されたサーヴァントであるバーサーカー、アサシンと、我らがマスターたちの技を紹介していこう。

Fate/unlimited codes(フェイト/アンリミテッドコード)
■メーカー：原作・監修：TYPE-MOON/製作：カプコン
制作：キャビア/開発：エイティング
■ジャンル：対戦格闘
■操作方法：8方向レバー+4ボタン
■発売日：2008年6月予定
■使用基板：SYSTEM246

Text:ハメコ。

怒濤の破壊者



バーサーカー BARSERKER

"バーサーカー(狂戦士)"の英霊。
狂化によって理性を失うことで、力を攻撃のみに特化させており、圧倒的な破壊力を持つ。
巨大な斧剣を軽々と振るい、あらゆるものを粉砕する。
狂化によって理性を失っているにも関わらず、マスターであるイリヤスフィール・フォン・アインツベルンのために行動する姿勢が見られる。

捕らわれるクレタ



パワーキャラの十八番、コマンド投げを完備。高威力なので重圧は相当なものだ。



射殺す百頭(ナインライブズ)

決まれば100ヒットをたたき出せる聖杯超必殺技。ダメージは計り知れない。



宝具	
	十二の試練(ゴッド・ハンド)
	射殺す百頭(ナインライブズ)

見るからにパワーキャラといった風体のバーサーカー。驚異的な破壊力と抜群のリーチは、二段ジャンプを使えない欠点を補って余りあるほどだ。必殺技の中には打撃を耐えるスーパーアーマー特性を持つ技があるほか、300%魔力開放時には「十二の試練(ゴッド・ハンド)」が発動し、11回分のスーパーアーマー特性が付加される。



無名の侍士

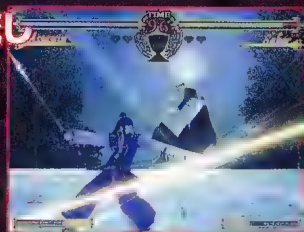
アサシン ASSASIN

“アサシン(暗殺者)”の英霊。
暗殺者のクラスでありながら、「物干し竿」と呼ばれる刀から繰り出される剣技で他のサーヴァントと真っ向から渡り合う。
宝具こそ持たないものの、純粋な剣技を魔法域の事象にまで高め、「まったく同時に」三つの斬撃を繰り出し敵を斬るという必殺の「燕返し」を駆使する。
召喚の際に依り代となった柳桐寺の山門を離れることができないため、もっぱら柳洞寺山門の護りを命じられている。



風三連

高速三連突きを放つ。強で出せば締めの一撃で相手を空中へと浮かせられる。



鬼殺し/風流し

ともに当て身技。当て身待機中に相手の攻撃が無かった場合、自動的に打撃を繰り出すという面白い性質を持つ。

宝具	無し

長刀「物干し竿」を華麗に操るアサシンは、リーチと手数の多さを兼ね備えた扱いやすいキャラである。必殺技も無敵技に突進技など比較的スタンダードなものがそろっている上、当て身技もあるので取っつきやすさはかなりのもの。なお、300%魔力解放時は「攻撃をリフレクトガードされなくなる」効果が発動する。





秘剣・燕返し

全くの同時に三つの斬撃を放つ超必殺技。近距離時は投げ扱いとなる打撃技なのだ。

続々! アーケード化記念コラム
——さあ、理想を抱いて溺死しよう

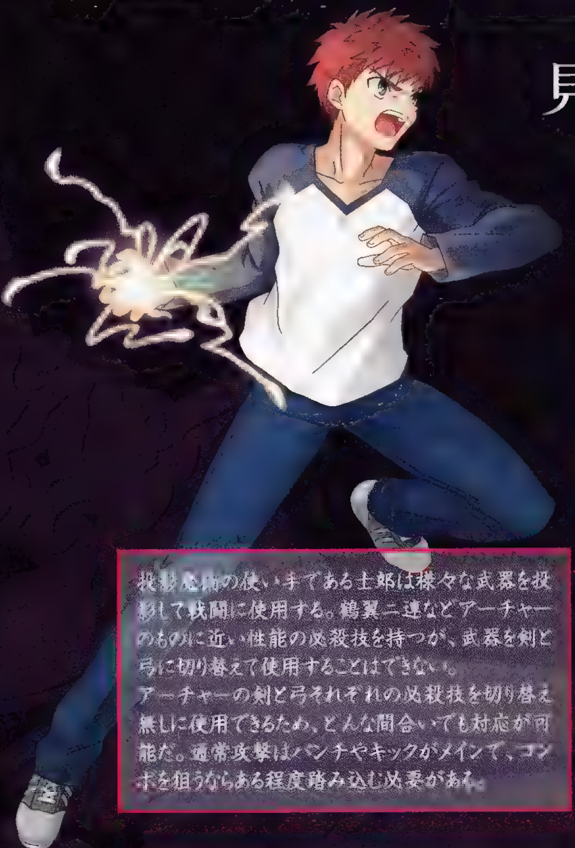


&う 続々とサーヴァントとマスターの情報が出てきたワケだけど、ぶっちゃけどうよ?
ハメコ。 マジもう素晴らしいッス! 凛の宝石に個数制限があったりとか、11回分スーパーアーマーが付くバーサーカーの「十二の試練」とか、“原作で語られた”キャラごとの特性がシステムでしっかり消化されてるってのがファン冥利に尽きるぜッ!
&う 確かに確かに! 超必殺技やら聖杯超必殺技の演出もちゃんと原作通りだもんよ。
ハメコ。 士郎の聖杯超必殺技なんて割と出典がマニアックだったりするし、原作ファンが涎垂らすのはもう間違いないッスわ。
&う アサシンの秘剣・燕返しなんて、打撃技だけど近距離だと投げになってガードできないじゃん? これも三の太刀が回避できないっつー原作通りの性質だもんね。
ハメコ。 むぅ、近距離だと投げになる打撃技っていわれると某鬼首捻りを思い出しちゃうぜ(笑)。
&う あったなぁそんな技(笑)。話を戻して今月のまとめをヨロ!
ハメコ。 ズバリまとめると『Fate/stay night』の世界観がしっかり格ゲーというジャンルに落とし込まれてるよってことで!
&う 原作好きなプレイヤーはもちろんのこと、ガチ格闘ゲーマーも楽しめること間違い無し! 以上♪



サーヴァントではない二人の必殺技を紹介!!

見習い魔術師 衛宮 士郎





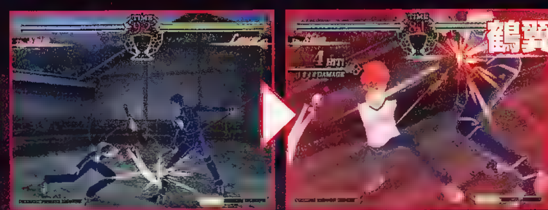
鶴翼二連

アーチャーの持つ剣、"干将・莫耶"を投影して投げ付ける飛び道具系の技。アーチャーとは異なり、干将・莫耶を引き戻すことはできないようだ。



鶴翼守究・昇

ガードポイントがある構えをとった後、干将・莫耶による斬り上げを放つ。相手の攻撃を受け止めつつ攻撃できるので、切り返しに役立ちそう。

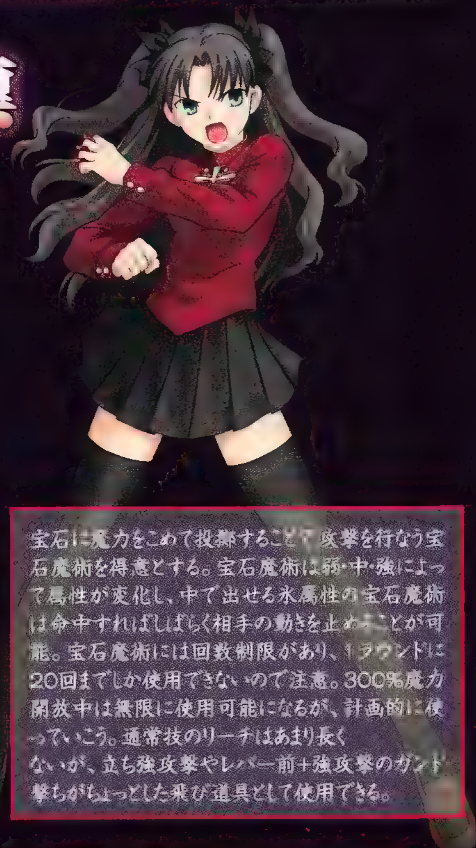


鶴翼三連

干将・莫耶を投影して相手に投げ付ける超必殺技。ヒット時は大したダメージとならないが、ガードさせると特殊演出が発生して大ダメージに！

投影魔術の使い手である士郎は様々な武器を投影して戦闘に使用する。鶴翼二連などアーチャーのものに近い性能の必殺技を持つが、武器を剣と弓に切り替えて使用することはできない。
アーチャーの剣と弓それぞれの必殺技を切り替え無しに使用できるため、どんな間合いでも対応が可能だ。通常攻撃はパンチやキックがメインで、コンボを狙うならある程度踏み込む必要がある。

優雅なる名門魔術師 遠坂 凛





宝石魔術

魔力をこめた宝石を相手に投擲する技。ボタンによって効果が大きく変化するのが特徴で、1ラウンド中に20回までしか使えない。



連環腿

左右の脚で連続蹴り上げを放つ。弱は浮かせ技なので連続技で役立ち、中と強は無敵時間があるおかげで相手の攻めを迎え撃つ際に有効となる。



宝石剣ゼルレッチ

並行世界に干渉する第二魔法を限定的に開放する魔術礼装宝石剣ゼルレッチの魔法攻撃を浴びせる聖杯超必殺技。破壊力は魔術の比ではない。

宝石に魔力をこめて投擲することで攻撃を行なう宝石魔術を得意とする。宝石魔術は弱・中・強によって属性が変化し、中で出せる氷属性の宝石魔術は命中すればしばらく相手の動きを止めることが可能。宝石魔術には回数制限があり、1ラウンドに20回までしか使用できないので注意。300%魔力開放中は無限に使用可能になるが、計画的に使っていこう。通常技のリーチはあまり長くないが、立ち強攻撃やレバー前+強攻撃のガンド撃ちがちょっとした飛び道具として使用できる。

み〜んな寄ってけ♪大パーティー！



ポップンミュージック16 パーティー♪

pop'n music PARTY♪

Text:カイゼルちくわ



待ちに待ったパーティー、開幕！　今回は初心者のみんなに遊び方の解説をお届け＆デフォルト新曲も全部紹介！『ポップン』10周年特別企画もあるよ！

ポップンミュージック16 パーティー♪
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：音楽シミュレーションゲーム
■操作方法：9ボタン
■発 売 日：2008年3月（稼働中）
■使用基板：ー

だれでもカンタン・すぐパーティー！

「ポップン」の楽しみ方

曲に合わせてボタンをたたけば、音が出てノリノリ・すぐ楽しい！　ここではそんな『ポップン』を初めてプレイする人のために、まずは実際に遊ぶところまでをガイドするよ。さあ、パーティーに飛び込もう！

まずはモードを選ぼう！



ゲームを始めたら、まずは遊ぶゲームモードを選ぼう！右ページを参考に、自分にピッタリのモードを選んでね。ここで黄色いボタンを二つ同時押しすると、プレイキャラ（演奏中、左側に居るキャラ）を選べるよ！

ボタンの数や曲を選んで……





モードを選んだら、あとはモードごとに少しずつ違うけど、使うボタンの数や曲を選ぼう！　ちなみに「5ボタン」を選んでいても、曲にカーソルを合わせて黄色ボタンを同時押しすれば、「9ボタン」で遊べるよ。

NEW ランダムキャラセレクト！



キャラセレクトで写真のように「?」を選ぶと、キャラがランダム選択に！　占いみたいで楽しいよ〜。

レッツ・プレイ!!



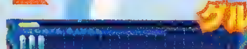
曲を選んだらいよいよ本番！　曲のリズムに合わせて9つのラインに沿って、色とりどりの「ポップ君」が上から落ちてくるから、ラインに対応してる九つのボタンを、このポップ君に合わせて押していこう！

ポップ君がラインに重なる時に



対応するボタンを押して……

グルーヴゲージを増やそう！





ボタンを押すタイミングは難しそうに見えるけど、そんなことはないよ。ポップ君はリズムに合わせて落ちてくるから、リズムに乗れれば結構カンタン。タイミングが合っていれば「GOOD」や「GREAT」と表示されて、画面下のグルーヴゲージが上昇！　逆にタイミングを逃しちゃうと、「BAD」になってゲージが減っちゃうよ〜。曲が終わった時に、このゲージが右の赤いところまで増えていれば、お見事！　その曲をクリアしたことになるんだ！

ちょっと役立つテーブルマナー①

基本用語を覚えよう

「5ボタン」は九つのボタンのうち、真ん中の五つだけで遊ぶモードで、難易度も下がるから初めての人にオススメ！　曲の難易度は星の数や、曲名の横に書いてある数字が多いほど高くなるよ。あと、曲が始まる前に出てくる「BPM」の数字は、その曲のテンポの速さを表しているんだ。

キミならどのパーティー会場?

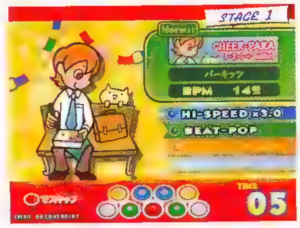
プレイモード紹介

リズムに合わせて音を鳴らして、音楽を作るのがBEMANIシリーズの楽しさ。この『ポップン』はそれに加えて、いろんなプレイモードが選べるのがまた楽しいんです! ここではそんなプレイモードを、一挙に全部紹介しちゃいます!

ちょっと役立つテーブルマナー②

「オプション」の出し方

エンジョイモード以外のモードでは、演奏開始前のキャラが表示されている画面で黄色ボタンを同時押しすると、オプション画面が出現! BPMに合わせてポップ君の落ちる速さを変えたりできるから、慣れてきたら試してみてね。



ポップ君の形を変えたり、落下ラインをランダムにしたりも!!

MENU

エンジョイモード

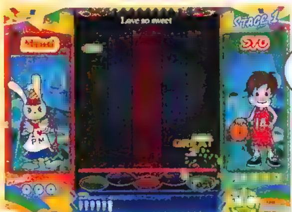
『ポップン』は初めて、というキミにオススメなのが、このエンジョイモード! みんな知ってるアニメソングやJ-POPで、だれでも気軽にプレイできる、難易度も低めの入門用モードだよ。

まずはここで「9ボタン」で遊べるようになるまで、「5ボタン」でじっくり練習してみよう!

おなじみの曲ばかり!



選べる曲は有名な曲ばかり! 知ってる曲ならリズムも分かるし、プレイしやすいハズ。



必ず2曲遊べるよ!

普通はステージをクリアできないとゲームオーバーなんだけど、ここでは失敗しても2曲目まで必ず進めるよ!

NEW ちょいムズの「ハード」が選べるよ!



ここで物足りなくなったキミには、1ステージごとに選べる「ハード」難易度がオススメ。これがクリアできれば、このモードは卒業!?

エキスパートモード

『ポップン』を極めたい人にピッタリなのが、このモード。課題曲が4曲入っているコースの中から好きなのを選ぶんだけど、ここではゲージが特殊で、4曲全部通してゲージが共通。BADを出すとグングン減っちゃう上に増やしづらくて、ゼロになるとその場で終了! き、キビシ〜!!

難関を突破して……



連勝記録更新!



どの曲が出るか分からないランダムコースでは、連勝数も表示。これぞプロの勲章!?

チャレンジモード & 超チャレンジモード

収録曲をぜ〜んぶ遊べる、このゲームの基本になるのがこのチャレンジモード! 曲ごとに「ノルマ」を付けて、毎回違う難易度で遊べるんだ。曲にカーソルを合わせて黄色ボタンを同時押しすれば、超ムズい「HYPER」も選べるよ。

ちなみにこのモードでも、1曲目だけは失敗しても次の曲へと進むことができるんだ! あと、モードセレクトの時にこのモードにカーソルを合わせて白ボタンを同時押しすると、より難しい超チャレンジモードが出てくるよ〜。



ノルマを付けて目指せ! 自己新!!

曲を選んだあとに、二つのノルマを付けられるよ。このノルマはやり込み要素と思えば分かりやすいかな。もちろん付けなくてもOKだよ。

NEW ケーキを3段集めてEXステージへ!



×3



このモードで最後の曲までしっかりクリアできると、大きなケーキが1段分もらえます。このケーキが3段積み重なると、その場でエキストラステージへご案内〜! 1曲多く遊べてお得な上、曲にカーソルを合わせて黄色ボタンを2回同時押しすると、最強難度の「EX」が出現するよ!!

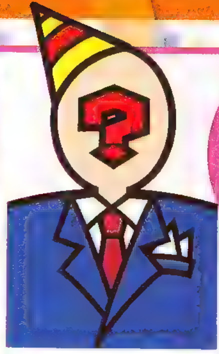
バトルモード

二人でワイワイ遊びたい時にオススメなのが、このバトルモード。同じ筐体で、左右に分かれていざ勝負! 3ラインの譜面になるから、難度も低くて遊びやすいよ〜。

おじゃま攻撃!!



青ボタンでおじゃま攻撃! ミニゲームに勝てば、相手のプレイを妨害できちゃうぞ。



パーティープランナーが
オススメ

『ポップン16パーティー♪』新曲アラカルト

パーティープランナー
ジョージ祭田

本誌専属の謎のプランナーで、『ポップン』ラヴのお祭り紳士。

あなたが選ぶ曲で彩られる、十人十色の『ポップン』パーティー。今回はこの道10年のパーティープランナーである私めが、あなたの性格にピッタリの新曲をご案内いたします！　まずは右の選択肢からどうぞ。

あなたのパーティーの楽しみ方は？

飲んだり食べたり
ひたすらしゃべったり！　058Pへ

しっかり者としては
主催側が多いかな？　059Pへ

音楽&ダンスで
カッコよくキメッ！　060Pへ

新しい出会いは？
恋が芽生える場でしょ！　061Pへ

ワイワイ派アラカルト

パーティーといえば飲食&歓談、盛り上がり重視のあなたには、曲を聞いたりキャラの動きを見たりするだけで元気がわいて、お腹も空いてくるこれらの新曲がオススメ！　日々の疲れも癒されますぞ。



カフェパーティー

EURO PICCOLA／ELEKTEL

OLを始め、働く女性の皆さまには日々苦労が多いかと。モダンでオシャレ、でもプチカワイイ、働く女性の魅力を表すかのようなこの曲で、ぜひその疲れに癒しを！





ポップコーンパーティー

microwave popcorn／Mr.T

幼少のころにはだれもが聞いた、ポップコーン販売機のメルヘンチックな音楽。あの軽快で陽気なナンバーを、より近未来的にチューン！　聞くだけで心踊り、あのころの童心に帰れます。

浪速っ子ブギ

こなもん屋人情歌／天下茶屋子

大阪下町のたこ焼き屋、そこのおてんば娘と周りの人が織り成す人情劇。それでええやんか、と浮世のしがらみと涙を忘れる、古き良き時代を思い出すブギです。



スウィンギングポップ

パラソル／risette

雨上がりの晴れた日には、ついついスキップのひとつでもして街に出たくなるもの。そんな気持ちが音になったかのような、虹が見えてきそうなウキウキポップです。

チアパラ

3・2・1→Smile！／パーキッツ

この春新生活を始める人にこそぜひオススメしたい、元気が出る曲がこちら。大変だけど希望に満ち満ちた日々……。この応援ソングでぜひ、未来に向かうパワーの充電を！



CLIMAX JUMP

Climax Jump pop'n form／鳴瀬シュウヘイ

かつてない斬新な設定や魅力的なキャラクターで人気を集めた、『仮面ライダー電王』の主題歌が『ポップン』変身形態で登場!?　思わず一緒に口ずさみたくなるアッパーチューンですぞ。

ケロッ！とマーチ

ケロッ！とマーチ／パーキッツ

アニメ『ケロロ軍曹』より、愉快な地球侵略ソングが推参！　思わず「あー、よくある」と歌詞に賛同してしまったあなたは、すでに宇宙人の手の中であります。

STAFF

ビシッと派アラカルト

陽気なパーティーの席でも自分を貫き、ほかの方々のことを考えられるしっかり者のあなたには、心に響く骨太のビートがよく似合います。ポリシーを貫くその生き様、ぜひこれらの曲でお示しあれ。



ポールツアウトロック

プリンシプル／Des-ROW+Y

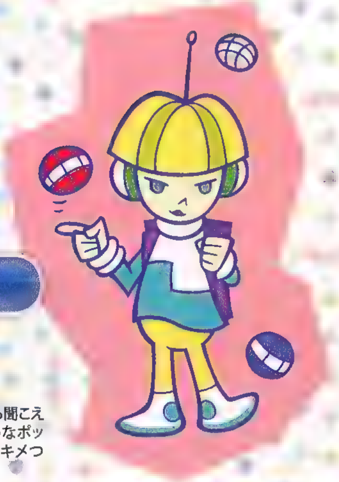
若者が思い描くサクセスロード、追いかけた夢。だれもが駆け抜けたであろう青春時代の、あの熱い気持ちが蘇ること請け合いのロックナンバーがこちらです。今まさに青春中のあなたにも、ぜひ!



ガールズオルタナティブ

証／阿部靖広 feat.森亜紀子

「カッコいい女」という理想、女性ならだれもが一度は憧れるのでは？　自分の道を行く強さを分け与えてくれる、心地よいガールズロックナンバーです。



チップポップ

EFFECT／mu-Ray-ZY

透き通るようなエフェクトの向こうから聞こえてくる、宇宙の広がりが見えてくるようなポップビート。クールなポップ君さばきでキメつつ演奏したい一曲ですな。



シューゲイザー

chilblain／Glaring Radiokids

煙るような雪、その向こうから聞こえてくるギターサウンドに、いつの間にか心奪われる……。ノイズの中から響き渡る、幻想的な雰囲気をかもし出すロックナンバーとなっております。



アンビション

existence／parsec

人生とは何でしょう？　私たちはどう生きるべきなのでしょう？　そんな揺れる心を表すかのような一曲がこちらです。向かい風に逆らい、生きていくあなたに。

粉雪

粉雪

ドラマ『1リットルの涙』で人気を博したレミオロメンの名曲ですな。切なくもどこか暖かい、このバラードを聞いたなら、日々の暮らしで渇いたあなたの心にも純白の景色が広がることでしょう……。孤独を感じやすい現代社会に強く生きる、あなたにこそ捧げます。

月光花

月光花

アニメ『ブラックジャック』でも使われた曲で、ハードなギターサウンドに乗せて届けられる鮮烈な歌詞が印象的な一曲です。もう帰れない過去を背に、未来へ歩き出さんとする強さがここに……。

天体観測

天体観測

『ギタドラ』シリーズでも人気のあの曲が、『ポップン』にも登場！　ドラムの時と同様、ビートを刻んでいくかのような譜面で、ボタンをたたく楽しさと快感が新鮮に蘇ってきますぞ。

通なアナタなら、隠し曲も……？

『ポップン』シリーズといえば、条件を満たすと選べる「隠し曲」の存在を忘れてはなりません。さて今作では、それら隠し曲のヒントが、公式HPに[illegible]形で隠されているとか!? そこで、そのヒントの一部をこっそり紹介しますぞ。はてさて、あなたにこれらの謎が[illegible]ますかな——？



意味深長な会話のやり取りに隠された謎とは？　そして逆さまになった「南」という文字（しかも凍ってる!?）が指し示す意味とは？　公式HPをチェックして、どんな隠し曲が登場するのかを推理してみるのも面白いかもしれませんぞ。

ミミニャミが、歪んだ空間を移動中？　時空を飛び超えているのかもしれませんな。





これは……何!?

ノリノリ派アラカルト

パーティーといえばリズム&ダンス、そんなビートマニアなあなたにこそ勧めたいのがこちらのダンサブルな新曲の数々。世界中の多種多様なダンス曲のパッションが、あなたの魂を揺さぶりますぞ!



コンテンポラリーネイション3

Echoes ／猫叉Master

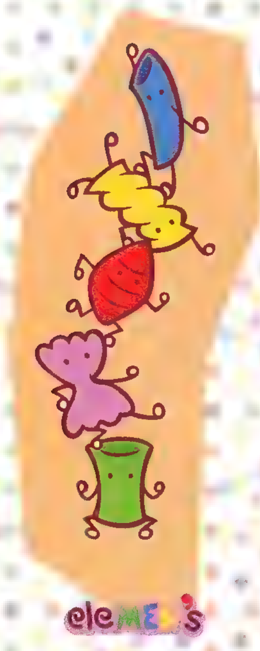
広大な高原を思わせる雄大なメロディーから始まり、やがて荒々しくも荘厳なる、自然の力を表すかのような激しさへ。大地への回帰を心に刻む、ソウルに満ちた一曲です。



フォールスメルヘン

みずうみの記憶 ／Dormir

だれもが知る典型的なワルツのリズムが響く中、どこかが異なるような違和感が漂い出すメルヘンナンバー。夜の帳が下りた童話の世界を行くような、不思議な感覚をお楽しみあれ。



ミニマルフュージョン

天地創造（分子生物学的進化論） ／Naya~n

近代的、かつクールに奏でるフュージョンサウンドながら、どこか変則的なリズムが自然と体に染み渡って参ります。普通のリズムではもはや物足りない……そんなあなたにこそお勧めの、神秘のナンバーです。

ヒンディポップ

マハラディーン ／Q-Mex

怪しげな雰囲気を漂わせつつも、聞いているうちに自然と体が動き出す、ヒンディビートの魅力が詰まった一曲がこちらです。インドの神秘に、こよいあなたも身を委ねてみては……?





ピコパンク

マスカレード・ア・ゴーゴー ／航空電子

暴れまくりのヘッドバンキングしまくり、ピコピコ可愛いながらもソー・パンク! ラスト近くに名なるとさらに大暴れ、あなたの身も心も揺れまくり必至の一曲です!



亜空間ジャズ

Ergosphere ／TOMOSUKE

ファスト・ビートに彩られたアーバンなジャズナンバーと思いきや、やがてセッションは混沌へ……? 変幻する譜面の向こうに、まさに亜空間が見えますぞ!

月のワルツ

月のワルツ ／MAKI

『みんなのうた』でおなじみ、空に浮かぶ月に無限の魅惑世界が広がるワルツ。こんなにも月が蒼い夜には、この世に何が起きても不思議ではないのです……。

ドキワク派アラカルト

いつだって出会いのドキドキは忘れない、そんなオトメチック・ロマンチックなあなたにオススメのラブリーチューン！　男女問わず胸に秘める素敵な乙女心で、今夜のパーティーはあなたが主役です！



ハイパーJパーティーロック

MIRACLE FLYER!!／TЁЯRA

元気いっぱい、まさに「オンナノコ」といった感じに、ズダダダダンと連打する譜面が気持ちいいナンバー！　だれでもノリノリの、パーティータイムが始まります！



コスモロジカル

UNBOUND MIND／D-crew

男女の魅惑のハーモニーボイスが、目を閉じればこだまのように広がる世界を織り成す……この世界はまさしく宇宙！　無限のロマンスに心を誘うこと請け合いのデュオ、お楽しみあれ。



彗星 RAVE

BI-BUN-SEKI-BUn／中央値算出チーム

快刀乱麻の曲とともに、吹き抜ける疾走感が体を貫く彗星のようなレイヴに、あなたも思わず走り出したくなること間違い無し!?



ムードテクノ

純愛ホスト☆午前５時／上野圭市郎と EIICHI

ホストの世界は甘くも厳しく、華やかさの日陰に苦労の花も咲く……そんなホストの純愛と悲哀を、泣かすと見せかけて激しく歌い上げます。これが大人の恋の駆け引き？

ニューレイヴポップ

Run To You／Sota Fujimori feat.Runa

ダンサブルな躍動感溢れるポップの中にキュートさが盛り込まれた、聞くだけでウキウキしてくる曲です。可愛さに向かうところ敵無し、踊っちゃえ女の子！　といったところですかな！





ラヴリーパラダイスチューン

LOVE☆BA☆ZOOKA！／DJ YOSHITAKA feat.ななっち

恋はバズーカ、と昔から申します（多分）。こちらはラヴリーながらも猪突猛進、当たって砕けるハートの炸裂弾ソング！奥手なあなたにも、恋する勇気がわくはず！

Love so sweet

Love so sweet

ドラマ『花より花より男子2』の主題歌としてもおなじみの、さわやかな名曲ラブソングですな。若者の甘い恋心、だれもが忘れ得ないこの気持ち、大切に奏でてあげたい一曲でございます。

そばかす

そばかす

アニメ『るろうに剣心』のオープニング曲としても使用された、女の子の気持ちがいっぱいに詰まった一曲です。女性にはもちろん、男性諸氏も乙女心を知るために必聴かと！

創聖のアクエリオン

創聖のアクエリオン

同タイトルのアニメの主題歌、ならびにTVCMでもおなじみの曲ですな。一億と二千年の時を経ても色あせない愛とはどれほどのものか、ぜひ想像を膨らませて演奏していただきたい！

『ポップン』10年分の軌跡!

10th Anniversary Memory Medley

ここからは「ポップン」10周年企画! まずは全作品の歴史を、振り返ってみちゃおう!

1998
ポップンミュージック

1999
ポップンミュージック2
ポップンミュージック3
ポップンステージ

2000
ポップンミュージック4
ポップンミュージック
アニメロ
ポップンミュージック
アニメロ2号
ポップンミュージック
ミッキーチューンズ!
ポップンミュージック5

2001
ポップンミュージック6
ポップンミュージック7

2002
ポップンミュージック8
ポップンミュージック9

2003
ポップンミュージック10

2004
ポップンミュージック11
ポップンミュージック12
いろは

2005
ポップンミュージック13
カーニバル

2006
ポップンミュージック14
フィーバー!

2007
ポップンミュージック15
アドベンチャー



ポップンミュージック

これぞ初代『ポップン』、ここからこのゲームと僕らポッパーの歴史は始まったんだ。曲はまだ少なかったけど、今の基本的なシステムの原型はすでにできあがっていたんだよ。これが10年前のゲームだなんて、とても信じられない!

ポップンミュージック2

初代からさらに進化して、HIDDENなどのオプションが新登場! さらに新モードのパーティーモードが追加されたのも、この『2』から。いろんなポップ君が落ちてきて、みんなでプレイしながら何が起こるかな〜とハラハラドキドキしたよね!



ポップンミュージック3

新モード・ハイパーモードが、今は当たり前になってるHYPER譜面を引っさげて堂々登場! このモードは今はもうないけど、エキスパートモードにその遺伝子は受け継がれてるね! J-POPが充実したのも嬉しい変更でした!



ポップンミュージック4

な、何と! この『4』では、店内で2台の筐体をつなげると店内通信対戦ができちゃうという、最近のバトルモードやネット対戦の原型がすでに出来上がってたんだ。うまい人が自然とHYPER譜面を選びだしたのも、このころからだね。





ポップンステージ

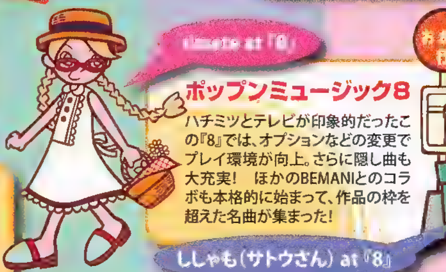
『DDR』みたいに足でプレイする、ノリノリの番外編作品が、この『ポプステ』! ほかにもアニソン満載の『アニメロ』や、ディズニーキャラたちと遊べる『ミッキーチューンズ!』とか、いろんな『ポップン』番外編があったんだ。

ポップンミュージック5

新たに5ボタンで遊ぶモードや、ゲームオーバーせずに2曲必ず遊べるモードが登場! EX譜面や、インターネットランキングが登場したのもこの『5』が初めてだったんだよね〜。

ポップンミュージック6

ボタン数選択や、1曲目で失敗してもステージに進めるシステムなどは、この『6』で確立! 店舗対抗インターネットランキングも、ここから始まったんだ。



ポップンミュージック8

ハチミツとテレビが印象的だったこの『8』では、オプションなどの変更でプレイ環境が向上。さらに隠し曲も大充実! ほかのBEMANIとのコラボも本格的に始まって、作品の枠を超えた名曲が集まった!



ポップンミュージック7

『7』のテーマは「レインボー」! 新キャラの名前募集や、楽曲の人気投票でリミックス曲を決定したりと、ファンがみんなで作り上げた『ポップン』だったね!

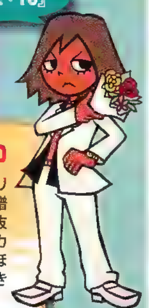
ポップンミュージック9

いよいよカード対応の時代に! 『ee'MALL』との連動なんかもあって、遊び方が一気に広がったんだよね〜。好きなキャラが来てくれるかドキドキのポップンフレンドや、オススメモードも初登場!



ポップンミュージック10

カード対応の第2作目、記念すべきシリーズ第10弾は、夢と魔法の世界! 譜面が遅くなるLow-SPEEDに度肝を抜かれたのもいい思い出かな? 曲のカテゴリ分けがさらに見やすくなったほか、オススメモードに隠し曲が出てきてうれしい悲鳴も!?



ポップンミュージック11

トラベルがテーマの、『ポップン』世界旅行開幕! 自分で作れるオリジナルコースや、マイレージがたまると選べたレアな「ウラ譜面」が、結構印象的だったよね〜。



ポップンミュージック12 いろは

サブタイトルが付く恒例が始まった、シリーズ第12作。ノーマルモードが無くなった代わりに、初心者用のエンジョイモードが追加! ネット対戦モードも初登場したね。

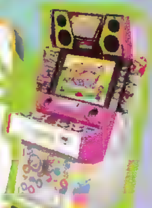
ポップンミュージック13 カーニバル

超チャレンジモードが追加されただけでなく、NO BADやPERFECTでクリアすると、特殊なエフェクトが出るようになった。『BEMANI EXPO』のイベントがあったのもこのころ。



ポップンミュージック14 フィーバー!

ここからついにe-AMUSEMENT PASSに対応し、新時代の幕開け! ネット対戦のジョブシステムや、店舗対抗イベントが超インパクトだった!? おやっさーん!!





ポップンミュージック15 アドベンチャー

今度のテーマは「冒険」! というワケで、店舗対抗の代わりにプレイヤーそれぞれが冒険を進めるイベントが! RPGみたいで先に進むのにワクワクしたよね!

そして
2008年……

『ポップンミュージック16 パーティー♪』稼動!!

10年間みんなに愛されて、『ポップン』もいよいよ16作目が登場! ポッパーのみんなから集めた声もバッチリ生かされた10年目の集大成、総まとめ作品になってます! みんなもこれまでの、いろんな思い出を振り返りつつ遊んでみてね。

NEW



「豆ちしき」で歴史の勉強!?

『PARTY ♪ 』ではプレイ終了後、歴代の『ポップン』シリーズの「豆ちしき」が出現! これでしっかり勉強して、ポップン博士を目指せ!

『PARTY♪』デザイン原画集

BACKSTAGE SHOT

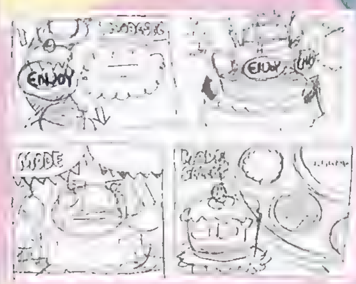
10周年記念作品だからこそ『PARTY♪』の舞台裏には秘密も満載!? スタッフの方から特別にもらえた、アイディアイラストを大公開!



左側はスウィーツの国のイメージ。チョコレート色を基調にタイマーかペロペロキャンディー風だったり、右下の操作説明がビスケットだったり、9ボタンはマーブルチョコかな? 見ているだけでシアワセになりそう～。右側は男の子の部屋風モードセレクト画面。ロボのおなかに小さく「えらんでね」と書いてある所を見ると、どうやらそこらへんが操作説明っぽいです。後ろにはサッカーボールや積み木なんかが今にも動き出しそう～色合いがとってもカラフルで元気なデザインだね! **(コメント From『ポップンミュージック』シリーズ デザイナーチーム)**



パーティー会場風イメージです。ダンスホールみたいで、何だかこれからたくさんみんなか集まって来そうだね! 最終デザインに近付いてきたかな? バトルモードの背景は、ほぼこのイメージで進めました。どんな風にゲーム画面になったのかは、ぜひぜひゲームで確認してみてね! **(コメント From『ポップンミュージック』シリーズ デザイナーチーム)**



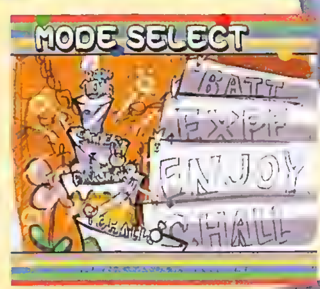
まるで回転寿司ようにスウィーツが回っています……! パーティーといえば、やっぱり大きなケーキ!! ポップンチームのお菓子大好きっぷりがよく現れています。大きなケーキをメインにすべきか、いろんな種類からお好みでチョイスすべきか、……う～んどっちも捨てがたい!! このケーキはモードセレクトアイコンに生かされているよ。CHECKしてみてね♪ **From『ポップンミュージック』シリーズ デザイナーチーム)**



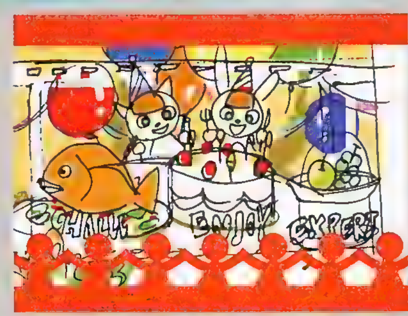
これはモードセレクト画面のアイデアなのですが、ミミニャミを紙人形風の洋風ちんどん屋さんにしてみました★ 今回の『PARTY♪』のドレスコードに合わせて、おしゃれポイントは華やかなチョウの羽と鼻メガネです。両脇で茶人形のような可愛らしい動きでアニメしてくれるイメージでした。ちんどん♪ **(コメント From『ポップンミュージック』シリーズ デザイナーチーム)**



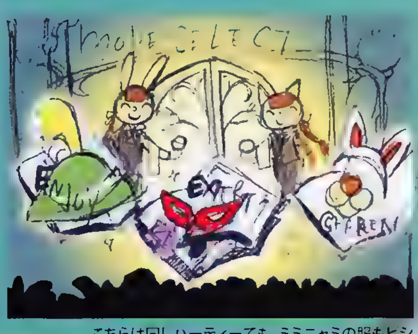
こちらの画面案は、ポップンワールドをミミニャミがテクテク歩いていくセレクト画面。建物の中では、やっぱりパーティーが開かれているらしい。だれがパーティーに居るのかな? **(コメント From『ポップンミュージック』シリーズ デザイナーチーム)**



こちらは塔のようにそびえ立つ、大きな大きなデコレーションケーキがモチーフ☆ ミミニャミがケーキの山を登っていく、セレクト画面アイデア。周りの花火エフェクトがとってもキレイ! **(コメント From『ポップンミュージック』シリーズ デザイナーチーム)**



いろんなごちそうがモードアイコンになってる、採用された画面にかなり近いコンテだね! でもこの構図だと、ごちそうは全部ミミニャミが二人でごちそうさま、なんてことに?



こちらは同じパーティーでも、ミミニャミの服もヒシッとスーツ。オトナな仮面舞踏会? たけどよく見ると、ウサミミ&ウサ鼻なんてのも……。



1番上はカードタイプ。選択中のカードが飛び出す絵本みたいになるんです。クリームのタイマーもキュートでしょ? 真ん中はフードメニューから選ぶタイプ。スウィーツに限らず、「これでもか!」ってくらいのじゅるり系フードがそろってます。こんなポップンじゃ、お腹空いてる時に遊んだらもうたまりません。下はパーティ会場のドアを選ぶタイプ。ENJOYモードはお子様パーティ会場、EXPERTは大人の香り漂うジャジーな会場……。みたいなイメージです。扉のガラスに映る楽しそうな影が、もうドッキドキしちゃいます。もう扉開いちゃって! **(コメント From『ポップンミュージック』シリーズ デザイナーチーム)**

ついに全解禁！ⅡDXを遊び尽くせ！

beatmania ⅡDX 15 DJ TROOPERS

beatmania II DX 15 DJ TROOPERS
■メーカー　：KONAMI
■ジャンル　：DJシミュレーション
■操作方法：7ボタン＋1スクラッチ
■発売日　：2007年12月（稼働中）
■使用基板：——

Text:ハメコ。&花田

本文中ではスクラッチをS、鍵盤を左から1234567と表記している個所があります。

今月はついに姿を現した解禁曲、新たに追加されたオプションの紹介をしていくぞ。さらに中級者向けにステップアップした「ARCA'S BEATCAMP EXTRA」や連載コーナー『Military Splash』と盛りだくさんの内容でお届け！

ARCA'S BEAT CAMP EXTRA

今回の「アルカズビートキャンプ」は段位認定の曲を使ったEXTRA仕様。スクラッチ関連の細かいテクニックや譜面の攻略を1P・2P両サイドで説明していくぞ！

ヘタッピシンドロームを抜けた君！　これから始める人でもきっと役に立つのでこれを読んでⅡDX階級特進を目指せッ！

左手でドラミング、右手でメロディ
traces／TaQ／BPM:152

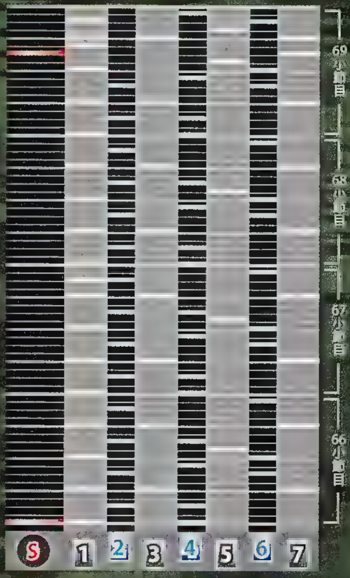
六段一曲目のtraces。左手、右手で各パートを意識してたたこう。





66～69小節は1・2の八分間隔譜面に絡む同時押しや十六分間隔の4が曲者。左手はバスドラムに集中したいので、ここはすべて右人差し指でたたかせて、リズムに安定感を出そう。





スクラッチと同時押しの高難度譜面
Distress／dj TAKA/remixed by TaQ／BPM:125

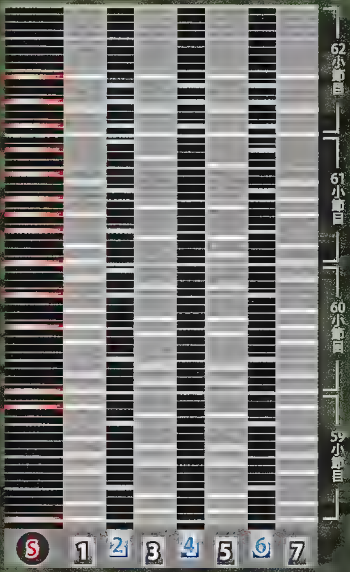
六段の最後を飾るのはDistress。BPMは遅いが、高難度譜面だ。



62小節は、1に左親指を2に左人差し指とスクラッチ側に寄せ、残りの同時押しを右手でたたかせる配置がオススメ。スクラッチは6＋Sから押し→引きで取るように意識しよう。







1P、2Pサイド別曲攻略1

FIRE FIRE／StripE／BPM:150

七段の一曲目はFIRE FIRE。メロディに合わせたたたきがいのある階段譜面と連続するスクラッチが特徴だ。

1P側の場合

1P側のポイントは四つ打ち＋スクラッチのコンビネーションのさばき方。73～76小節間はSが毎回1に絡むので固定配置で押すには切り替えが必要だ。そこで切り替えを多くするのであれば、あらかじめ左手を1・2・Sに固定させて押す『崩し』の方法を使っていこう。

73～75小節の1＋2＋Sは左手で取り、3を右親指で押し、そのまま456を右手の『人差し指→親指→中指』と親指をスライドさせていくと階段をスムーズに押せるぞ。

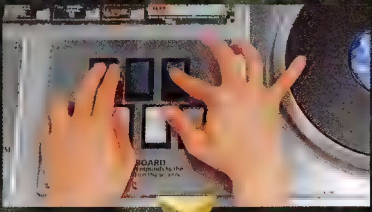


スクラッチや交互などの譜面で活躍する事が多い「崩し」の運指。固定配置との使い分けができるようになろう。



2P側の場合

1P側と違い指固定配置でスクラッチは取れるが、さばき方が複雑な2P側。76小節は右手の指の動きが多いので4は左手に担当させよう。1＋4＋Sは左薬指＋人差し指で、1＋5＋7＋Sは左の親指を5で押すか、利き手が右であれば5＋7＋Sを右手の親指＋人差し指＋小指で取るのもいいだろう。





76小節の5・1＋S・1＋6＋Sは6をSすくようにたたくといい。1＋6＋Sを引きで回す場合は最初のSを引きにするといい。

1P、2Pサイド別曲攻略2

THE SAFARI／Lion Musashi／BPM:150

段位認定モード開始から七段を守っているTHE SAFARI。上級者を名乗るには倒さなければならない壁の一つだ。

1P側の場合

曲中盤から突入する同時押し＋スクラッチ地帯。終盤の37小節は1＋3＋7＋Sの三つ同時押しに十六分間隔で絡む5がネックだ。1P側は崩しの配置を使い3＋7を右親指＋右薬指で5を右人差し指で取ろう。指固定配置を崩すのが苦手な場合は左親指を寝かせて1＋3＋Sを取りにいけば5を右親指で押せるようになるぞ。

上記の取り方がうまくいかない人は、譜面を1＋＋7＋Sと四つ同時押しに簡略化させてたたいて切り抜けるのも方法の一つだ。



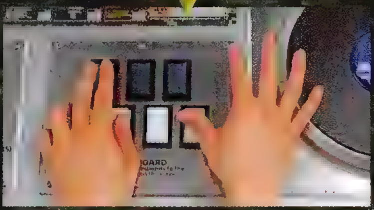
3+5+7を片手でうまく取るコツは『指を立てて』押すこと。ただし、力み過ぎて動きが硬くならないよう注意。



2P側の場合

1P側と違い同時押しと十六部間隔で絡んでくる5の構成が取りやすい2P側の37小節。5に左親指を置き1＋3＋7＋Sを左薬指＋左人差し指＋右親指で交互にたたき、6を右の人差し指で、2＋5を左中指＋左親指に取った後すぐに固定配置に戻して1＋3を取ろう。





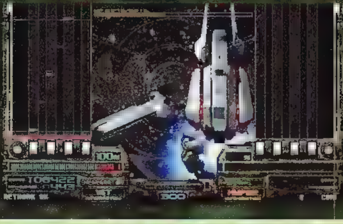
左手を使う自信がなければ5と7を右親指を高速で移動させる運指で取りにいくのも選択肢として頭に入れておこう。

Military Splash解禁！

特殊な条件を達成することにより出現した『Military Splash』がついに解禁！ 今回は注目の2曲と難易度別譜面攻略を紹介していくぞ。

Do it!! Do it!!

Kraken／BPM:300



Krakenとは北欧の伝承に出てくる海洋生物の一種だ。

『1.2.3.4.5.6 DoIt!!』早い四つ打ちに力強いシンバル、そして曲名が『Doit!! Doit!!』と書いてある通りこれでもかと『Do It』のかけ声が使用される一曲。耳に残ります。

アルカディア推奨！ BPM300のHS表

本曲はBPMが300と非常に曲調が早いため、Hi-SPEEDをいくつまで付けてみるか悩んでる人も多いはず。そこで一般的に見やすいと言われる、Hi-SPEEDとSudden＋の数値を表にしたので、いろいろ試して自分に合ったHSを見つけよう。

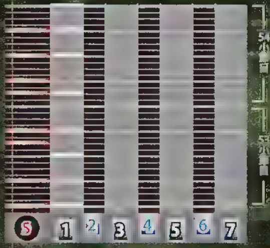
BPM300のHi-SPEEDとSudden＋対応早見表

Hi-SPEEDの値	Sudden＋の値
0	370～400
0.5	150～180
1.0	無し

Hi-SPPED0.5を付ければBPMの値が1.5倍の早さになるが、この表を見れば分かるように、Sudden＋の値を220下げることでも、同じ効果を得られるぞ。

NORMAL譜面　難度:7

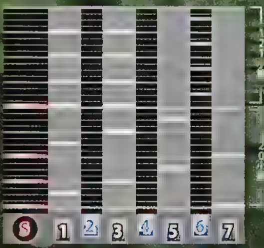
53小節終わり～54小節初めにある二連地帯。四つ打ちバスのリズムが54小節でいきなり変わるので、そのまま曲に合わせてしまうとBADはまりしてしまうので気をつけよう。2P側はそのまま回して問題ないが、1P側は片手ではなく1を右手に持ってきて両手で回すほうが安定するぞ。



HYPER譜面　難度:7

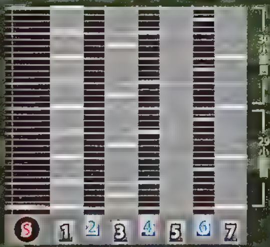
『123456 Do it!!』地帯である119～120小節。白鍵盤のみで一見簡単そうに見えるが、1P側は1・3＋の流れは運指が難しく失敗しやすい。

ここはを左手のみ右手で1357を親指・人差し指・薬指・小指でさばいていくのがいいぞ。2P側は左手で135・右手で7＋を担当させるのがベターだ。

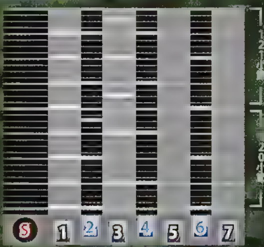


ANOTHER譜面　難度:7

29～30小節は四つ打ちの1をたたきながら八分間隔を刻む基本的な譜面構成。運指は1＋のをどちらの指で取るかを決めておけば後は固定配置で問題ないだろう。ただし、BPMが300とBPMは早い部類に入るので、早さを意識していないと手が追いつかなくなり置いていかれてしまうぞ。



ブレイク後は四つ打ちに同時押しや八分間隔の譜面と前半と構成は変わらないが譜面数やパターンが多く複雑になっている。中でも109～112は譜面が左に偏っているので利き手ではないプレイヤーにはつらい個所だ。左手の1・2交互を集中して押せるようには右手で取り左手の負担を減らそう。



特殊なオプションでⅡDXを遊び尽くせ！

今作から追加されたオプションを紹介するぞ。譜面構成が大きく変わり、いつもと違う刺激を得られるぞ。

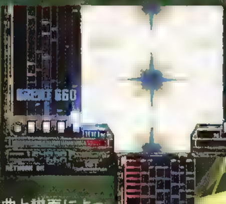
H-RANDOM

プレーサイドのスタートボタンを押した状態で、e-AMUSEMENT PASS挿入口の上にあるテンキーで「1，4，0，9，6」と押す

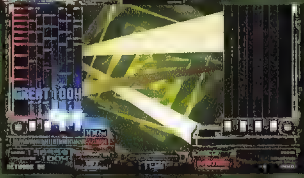




H-RANDOMはスクラッチ以外の譜面すべてにランダムがかかり、さらに同レーンの前後に譜面が配置されにくくなるオプションだ。選曲する際にS-RANDOMをつけないと遊べないので注意。



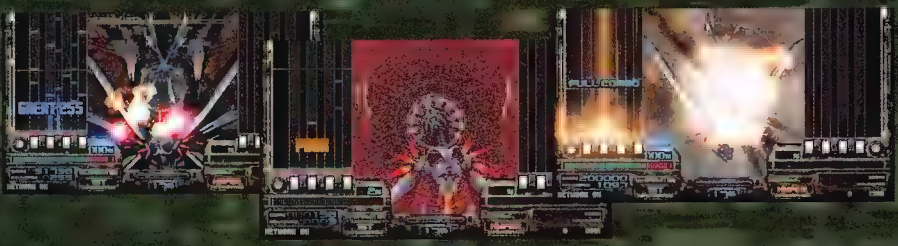
Oratioの交互譜面もH-RANDOMを使えば十六分乱打地帯に早変わり。Badはまりはもうしない？



曲と譜面によっては、難易度が急上昇することがあるので、注意。H-RANDOMのご利用は計画的に。

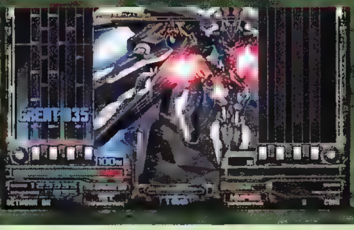
Movieはバトルシーン!

Military Splash#2の曲はアーティスト名をモチーフにしたボスと戦闘するMovieになっている。GREAT以上を出すと攻撃するが、逆にミスしてしまうと攻撃をされてしまうぞ。倒す条件はある程度のランクに到達すればOKなので、軍人の誇りにかけてぜひとも撃破してくれ!



MENDES

Humanoid / BPM:168



ほかのボス曲よりも圧倒的に大きい戦闘の迫力はすごいの一言。

Military Splash#2の曲で条件を達成した人のみ出現した『MENDES』。美しいピアノと哀愁を帯びた女性ボーカルはまさにDJ TROOPERSの最終決戦を想像させる。

読み物ネタ

SP･DP共にANOTHERの難度は群を抜いて高いMENDES。NOTE数はSPで1831、DPは1922と今までのシリーズの中でも上位に入る物量だ。まさにボス曲にふさわしい一曲なので、腕に自信がある人はぜひチャレンジしてくれ!

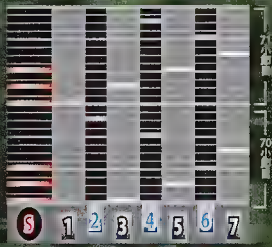


今作の段位認定『皆伝』にも入っている。高みを目指すなら練習必須だぞ。

NORMAL譜面 難度:?

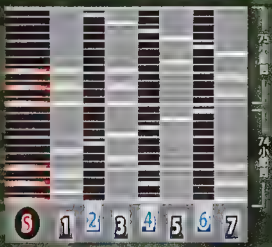
前半～中盤は八分間隔でリズムを取る簡単な譜面が多いのでここでしっかりとゲージを稼いでおこう。

ポイントは70～71小節の三連スクラッチ地帯。70小節終わりの2を左人差し指で押したらすかさず1に左親指を移動させて1＋Sを取り、そのまま左親指を移動させて3＋Sを取ろう。



HYPER譜面 難度:?

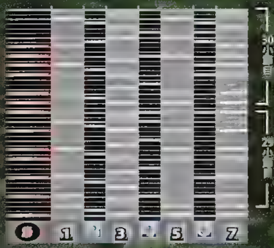
74～75小節は同時押し＋三連スクラッチに二種類の階段譜面が降るHYPERの難所。特にSの後に配置された1・7の十六分譜面がいやらしく、慣れていないと運指が崩れてしまいミスが多発してしまう。ここは1＋4＋7＋S・1＋3＋7＋Sと簡略化してさばき、階段をしっかり押すことを優先しよう。



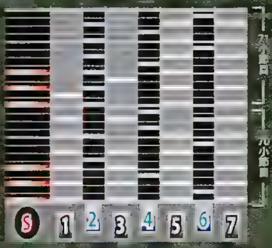
ANOTHER譜面 難度:?

29～30小節は八分間隔の同時押し＋スクラッチに321の十六分間隔の階段が降ってくる。1P側は左手で3＋S･2･1＋Sと取り、残った同時押しを右手で担当させるのがベターだ。

2P側は3＋5＋7＋Sがネック。続く321が左手で担当するため、右手の親指全体を使い5＋7＋S右手で取ろう。

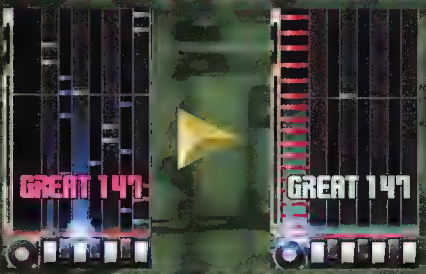


2パターンの同時押し＋スクラッチ譜面が6小節も続く高難度地帯。70小節の四つ同時押し＋Sは1P側なら1＋3＋S(2Pなら5＋7＋S)を左(右)親指を伸ばしつつ同時に取り、Sが終わった瞬間に固定に戻す運指か、片手力に自信があるなら白鍵盤三つを片手で担当させてるのもいいだろう。



ALL SCRATCH

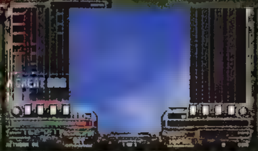
プレーサイドのスタートボタンを押した状態で、e-AMUSEMENT PASS挿入口の上にあるテンキーで『スペース、0、7、9、3、2、5』と押す



コマンドを入力しS-RANDOMを使用するとすべての鍵盤がスクラッチに配置されるオプション。二つ以上の同時押しがある場合はスクラッチを優先し残った譜面が鍵盤に配置される。



少年Aの低速地帯がすべてスクラッチに! 最初は楽に回せるけどこの後には高速地帯が待っていたり……。



三つ押しや四つ押しなど同時押しが多い曲で遊ぶと普段とは違った難しさを体験できるぞ。

※H-RANDOMとALL-SCRATCHのどちらかを付けてプレイするとスコアは保存されません。

次号予告!!

来月はついに決定した『BEMANIトップランカー決定戦2008』の出場者をスペシャル講師として招いて『ARCA'S BEAT CAMP特別篇!』を予定しているぞ。数々の上級プレイヤーの中から予選を勝ち抜いたランカーのプレイスタイルやテクニックなどをたっぷり凝縮してお送りする予定だ!

もちろんDJ YOSHITAKAの好評連載トークコーナー『Military Splash』も掲載!!

ついに全解禁したDJ TROOPESだがまだまだ盛り上がること間違いなし!



DJ YOSHITAKAの Military Splash

DJ Yoshitaka氏を案内役に向かえ、DJ TROOPERSに関するさまざまなゲストをお呼びしてトークを繰り広げていただく本コーナー。今回も初登場! PINK PONG氏が登場だ!

PINK PONG氏の曲に隠された多くの秘密が明らかに

Yoshitaka（以下Y）　今回のゲストはPINK PONGさんにお越しいただきました。

PINK PONG（以下P）　こちらこそ、お招きいただきましてありがとうございます。

Y　ⅡDXシリーズではこうして誌面に出演されるのは初めてですか？

P　ええ、初めてですね。

Y　PINK PONGさんがⅡDXシリーズに参加されたのは8thあたりですよね？

P　そうですね。8thに収録させていただいた「STAR DREAM」と「ALIEN WORLD」がⅡDXシリーズでは初めてですね。

Y　PINK PONGさんがⅡDXで楽曲を作るきっかけって何だったんですか？

P　そもそもbeatmaniaシリーズで楽曲を作っていて、その流れでっていう感じではありますね。

Y　なるほど。SLAKEさんと知り合いだったんですよね？

P　SLAKEとはASLETICSを通して知り合いましたね。もともと僕とASLETICSは一緒にバンドをやっていて、そのバンドの曲をリミックスしようという話が出たときに、SLAKEを紹介してもらって、僕とSLAKEとASLETICSの三人でやっていたんです。それからSLAKEがbeatmaniaシリーズの制作に関わってるっていう話を聞いて、beatmaniaシリーズに楽曲を提供させてもらうことになりました。

Y　beatmaniaシリーズからだと相当歴史が長いですよね。

P　結構経ちましたね。最初はどういう風に曲を作ったらいいのかまったく分からなくて、かなり悩みました。

Y　PINK PONGさんは曲の作り方ってどうやってるんですか？

P　僕の場合、基本的な作り方は結構どれも同じかも知れません。ベーシックなリズムパターンを鳴らしてメロディを打っていく感じなんですけど、とりあえず1曲通して作って、後から差し替えたりとか修正を入れていく感じですね。曲の作り始めって気分がだんだんとノッてくる途中で、ノりきってないんですよね。だから最後に作ったメロディが一番良い場合が多くて、最後のメロディを最初に持ってくるなんてことはよくありますよ。

Y　PINK PONGさんの楽曲は、「～DREAM」というタイトルの曲が多いですけど、あれには何か意味があるんですか？

P　それも、さかのぼるとやっぱりbeatmaniaシリーズまでいきますね。最初にできた曲が「PINK DREAM」という曲なんですが、そのときに『夢』という言葉をキーワードにして曲を作っていたので、その流れが強くて今もそういった曲が多くなっちゃっているのかも知れませんね。

Y　なるほど。僕がPINK PONGさんの楽曲でディレクションを担当させてもらったのが「シティ・エンジェル」からなんですけど、この曲ってストーリーがあるんですよね。

P　ありますね（笑）。「シティ・エンジェル」は、曲だけ聞くと結構シリアスな曲に聞こえちゃうのかなって思っていたんですよ。だからちょっとしたストーリーを作って、ユーモアみたいなものを表現しようと思ったんです。

Y　そのストーリーもオフィシャルサイトで公表していただきましたよね（笑）。

Y　近未来っぽい雰囲気の世界で、主人公の女性が街の治安を守るみたいな感じのストーリーですね（笑）。

Y　あれはムービーもかなり融合していてカッコよかったですよ。そんなPINK PONGさんですが、今回DJ TROOPERSで新曲も書いていただき、新境地ということで今までにないエッセンスで攻めていただきました。タイトルはズバリッ！

P　「madrugada」（マドゥルガーダ）です。

Y　『夜明け』みたいな意味があるとのことなんですが、ムービーってご覧になりました？

P　はい、見せていただきましたよ。

Y　僕、あのムービーも好きなんですよ。街が少しずつ発展していって夜明けになっていくっていう感じで、曲にあったムービーだと思うんです。

P　最初はモノクロの表現っていうのが意外だったんですけど、虹が出る辺りからだんだんと色が付いていくという部分がとてもアーティスティックな感じでよかったです。

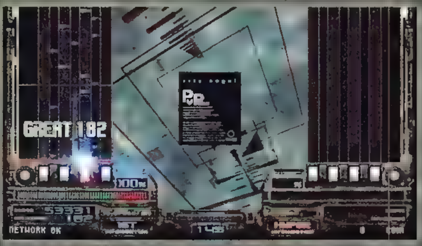
Y　ああいう感じの曲は、今までずっと暖めていたものなんですか？

P　あの曲自体は、以前から断片としてかすかに思い描いていたものはありましたね。今回DJ TROOPERSへ提供させていただく楽曲を何曲かお送りしたときに、少しずつ構成を変えてそういったエッセンスを入れていました。でも、これは多分使われないだろうって思っていた曲が使われてちょっと驚きましたよ（笑）。

Y　僕はこの「madrugada」（マドゥルガーダ）が一番「これだ！」って思いましたね。他の曲も良かったんですけど、多分ファンの方が知らないPINK PONGさんはこれなんじゃないかなって思ったんですよ。

P　そう言っていただいてありがとうございます。

Y　ところで、PINK PONGさんは最近こだわってる音色とか機材ってありますか？



隠されたストーリーが、氏の作り出したエレクトロトランスのカッコよさとバッチリマッチした「シティ・エンジェル」。じっくり聴けば、未来都市の世界へダイブできるぞ。

PINK PONG

彼はbeatmaniaシリーズから関わっているコンポーザーで、IIDXシリーズでの楽曲提供に喜んだファンも多い。最近は歌モノに興味があるということで、新しいシンセサイザーを購入したとのこと。今後の楽曲にも注目!!



P　音色というか、今歌モノに興味があって、オートチューンとかあのへんを使ったPOPな曲を作りたいと思っているんですよ。

Y　これはすごい情報ですね。PINK PONG新境地といったところでしょうか。

P　暖めてドカンと出したいですね。

Y　でも僕、PINK PONGさんの声ネタのセンスが非常に好きなんですよ。「シティ・エンジェル」も今回の「madrugada」（マドゥルガーダ）もそうなんですけど、入ってくる女性の声ネタがすごい曲に合っていると思うんです。だから、ああいう声のボーカルでも合うかもしれませんよね。

P　ああなるほど。

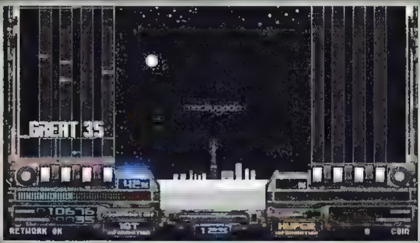
Y　ファンの方から見ると、トランスとかテクノのイメージが強いと思うんですけど、今回の「madrugada」（マドゥルガーダ）でその強かったイメージのカギをひとつ外した感じなので、多分これからどんどんPINK PONGワールドが広がっていくんじゃないかなと思うんですが。

P　そうですね。いろんな箱を開けていきたいですね。

Y　PINK PONG箱をパカパカと（笑）。

P　開けたいですね（笑）。それで、Yoshitakaさんのあのアゲアゲな感じのインパクトとかエネルギッシュな部分とかってあんまり僕にはない部分なんですけど、ああいうのってどうやってるんですか？　取り入れられる部分は取り入れたいなって思ってるんですけど。

Y　あれはコツがあるんです。作ってるときに、立って作るんですよ（笑）。



PINK PONG氏の新境地ともいえる「madrugada」（マドゥルガーダ）。モノクロで描かれるムービーと神秘的な楽曲が見事な融合を果たし、プレイヤーを新たなPINK PONGワールドへと誘う。

P　そうなんですか（笑）。会社で作ってるときも？

Y　そうです。僕のシンセは二段になってるんですけど、立って作ってますよ（笑）。

P　じゃあもしかして、キーボードの位置も高いんですか？

Y　高いですよ。キーボードの位置は立ったときの位置ですね。でもTAKAさんもそうですよ。僕とTAKAさんは、曲作ってるときは立ってますね（笑）。と、僕の話はもういいので、音楽の話から少し離れてプライベートの話をしましょうか。僕は無趣味で有名なんですけど、PINK PONGさんは趣味って何かありますか？

P　僕も改めて趣味を聞かれると、無いかもしれないですね。音楽漬けと言われれば音楽漬けなので。あ、でもラジオは好きかな。

Y　それってFMですか？　AMですか？

P　FMも聞いてますが、今はAMが多いですね。

Y　そうなるとテレビもあまり見なくなりますよね。

P　別の部屋にはあるんですが、僕がいつも作業している部屋にはテレビが無いんですよ。だから基本的にラジオを聞いてますね。ただ、よっぽど好きな人がテレビに出てれば……矢沢永吉さんがテレビ出演するなんていうときは、時間も合わせて見ますよ（笑）。

Y　すごい好きなんですね（笑）。僕は家に帰っても最近はパソコンも点けないですよ。

P　え、そうなんですか？

Y　以前は家でネットも見ていたんですけど、今は家に帰って電子機器を点けるのは音楽系だけですね。それに、僕部屋でカメを飼っているんで、カメと戯れる毎日です（笑）。

P　もしかして、話掛けたりするんですか？

Y　もちろんもちろん（笑）。最近ポットを新しくしたんですけど、その新しいポットでコーヒーを入れて、飲みながらカメに向かって「どう？」とか話掛けてたりしますよ（笑）。

P　ゆったりしてていいですね。

Y　カメは3匹なんですけど、水槽がかなり大きくて、その水槽には最先端の技術が詰め込まれているわけですよ。

P　まさに小宇宙というわけですね（笑）。

Y　そう！　小宇宙がそこにあるんですよ（笑）。カメって日光浴するんですけど、その水槽の中に太陽に限りなく近いライトを設置して、それをカメに向かって照射してるんですよ。

P　それって、カメは焼かれないんですか？

Y　全然焼かれないですよ。カメもかなり日光浴していて、そのおかげで大きくなりました（笑）。

P　カメの寿命ってどれくらいなんでしょう？

Y　何十年とか生きるので結構長いですよ。最初は縁日で買ってきてすごい小さかったんですけど、今ではもうめちゃめちゃでかくなってます。僕、基本的に出不精なんですけど、そのカメグッズを買いにいろんなところを徘徊しました。

P　何だかそういうのっていいですね。

Y　生き物を飼うと、他のエンターテイメントに触れなくても満足感が得られるんですよ。

P　僕も一時期テトラとか飼ってましたけど、引っ越してからはやめちゃいましたね。

Y　僕も以前飼ってましたよ。何だか意外な共通点がありましたね（笑）。

P　まあ趣味といえばそれくらいだったんですけど、もうやめてしまったので今はやっぱり趣味といえるものは無いですね（笑）。

Y　ではそろそろ締めに入ろうかなと思います。PINK PONGさんから読者の皆さんへ熱いメッセージをお願いします。

P　はい。僕の曲もそうですが、いろいろな方の楽曲が収録されているIIDXシリーズを楽しんでもらって、皆さんにハッピーになってもらえたらいいなと思います。これからもIIDXシリーズをよろしくお願いします。

（3月7日　コナミデジタルエンタテインメント本社にて）

競走馬カードゲーム新登場!!

HORSERIDERS





HORSERIDERS（ホースライダーズ）
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：競馬シミュレーションカードゲーム
■操作方法：専用コンパネ＋トレーディングカード
■発 売 日：2008年4月予定
■使用基板：ー

公式サイト
http://www.konami.jp/

Text：ケンちゃん

最強の騎手をめざせ!!

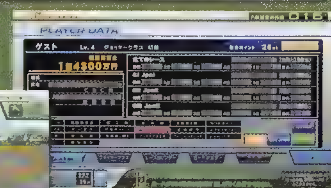
トレーディングカード要素と騎手アクションゲームが組み合わさった『HORSERIDERS』が登場。'93有馬記念を勝利したトウカイテイオー vs'05有馬記念であのディープインパクトを破ったハーツクライなど、現実では生まれた時代が違うため決してかなわなかった名馬たちの勝負が、全国のプレイヤーの手により実現される。日本中の競馬ファンが語り継ぐ『最強馬はどの馬だ？』という永遠の命題が、全国ネットワーク対戦によって明らかになる!?



競馬を彩った名馬たちが多数登場！ そのラインナップの豪華さを見ると、どの名馬に騎乗するか迷ってしまう!?



16:9の迫力ある画面でレースが行われる。プレイヤーは自らの手で愛馬を勝利に導くのだ！



プレイヤーの競走馬の成績、またプレイヤー自体の騎乗成績も詳細に表示される。最高峰のジョッキーを目指せ！

ゲームの流れ

『HORSERIDERS』の大まかな流れは右のとおり。まずはe-AMUSEMENT PASSを挿入し、プレイヤー名、登録地を選択する。なお、ここで入力するプレイヤー名がそのまま自分が使用するジョッキー名となり、レース中の実況で呼ばれることになる。

次の「全国対戦」or「店舗内対戦」の選択後は競走馬の入厩、登録。ここで、自分が持っている競走馬カードを登録することになる。入厩する競走馬は1回のプレイ中に5頭まで選択でき、さらにその中から1頭を選択してレースに出走させよう。また、入厩させた5頭すべてに「調教」ができる。この調教では「スピード」、「スタミナ」、「瞬発力」など競走馬の持つパラメータをパワーアップさせられる。これで好きな競走馬を鍛え上げろ！

ここまで進めれば、いよいよ全国のライバルとのレース。ここで見事勝利をするとウィナーメダルを入手でき、続けて次のプレイが可能になる。レースの結果を確認した後は、競走馬カードが入ったブースターパックが筐体から排出されるぞ。

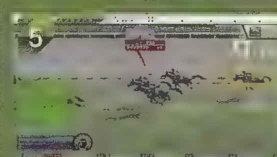
1. e-AMUSEMENT PASSを挿入
2. プレイヤーの名前、情報を登録
3. 競走馬の入厩、登録、出走馬選択
4. 出走馬、登録馬の調教、指示
5. 指定した競走馬でレース出走
6. レース結果とブースターパック排出



これが競走馬の登録画面。画面の下側には入厩している競走馬の能力、調子が表示される。



出走する競走馬は併せ馬での調教になる。ここで相手の馬に勝利すれば、調子が…



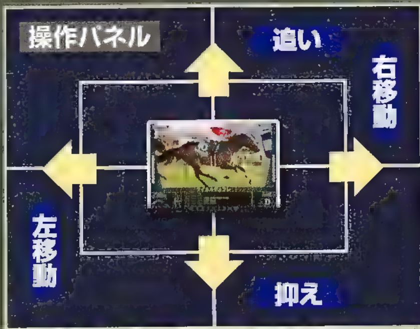
レースに勝利すれば1回だけ連続して次のプレイが行える。優勝を目指して走りきろう。



プレイ終了後にはお待ち兼ねのカード排出！ 好きな競走馬のカードの出現を祈ろう。

レース

レースではまずスタートのタイミングをはかる。カーソルが高速で上下に動き、タイミングよく中央付近で止められればスタート成功！　ただし、ここで失敗してしまうと大きく出遅れ、不利な状況でレースがスタートしてしまう。レース中は、四角形のコントロールエリアに競走馬カードを置き、カードを動かして操作する、従来の騎手シミュレーションの常識をくつがえす操作方法が採用されている。より感覚的に操作できるのが魅力だぞ。



競走馬の操作は筐体の左側に設置されているコントロールエリアで行なう。カードを上に移動させるとスピードアップ、下に移動させるとスピードダウン。左右で位置の調整ができるのだ。



スタートに成功すれば、他馬より有利な状況でレースをスタートできる。集中せよ！



レース中は四つの視点に切り替えられる。常にペースに適した位置を取り続けよう。



中には競馬中継さながらの俯瞰的視点も用意されている。現状把握はレースでは大事な要素。自分に合った視点を探そう。



ホースカード大公開!!

本作には過去の名馬から現在も活躍中の名馬まで、多数の競走馬がカードで登場。コンプリートを目指して集めまくれ!

ホースカードにはその競走馬のパラメータが表示されており、「スピード」、「スタミナ」、「瞬発力」、「勝負根性」、「折り合い」、「実績」と六つの要素がある。現役時代に活躍した競走馬は、高い能力が設定されている。

左は「皇帝」シンボリルドルフの初年度産駒にして最高傑作のトウカイテイオー。日本ダービー、皐月賞、ジャパンカップ、有馬記念を制した名馬で、引退レースでは1年ぶりの復帰戦を勝利で飾るという伝説を作った。



一大旋風を巻き起こしたディープインパクトを、日本で唯一破った競走馬。有馬記念だけでなく、ドバイシーマクラシック（海外ＧⅠ）も制した。



現役時代は宝塚記念を制し、種牡馬としては数々の大レースを制したメジロドーベル、メジロブライトを排出。ノーザンテーストの血を持つ名馬だ。



今、まさに旬の名馬。フェブラリーＳ、ジャパンカップダートとダートの大レースを制覇している。ドバイワールドカップの結果はいかに!?



近年珍しい果敢な逃げを打つ競走馬で、日本ダービー2着、菊花賞3着の実績が光る。近走は不振が続いているが、復活に期待！



'04～'07にかけてダートの短距離レースで活躍した競走馬。武蔵野Ｓ（ＧⅢ）に勝利し、18戦して8勝、2着5回と非常に安定した成績を誇っていた。



ご存知、ビッグレッドファームで生産されたマイネル軍団の一員。三歳クラシックの登竜門である、共同通信杯（Jpn Ⅰ）に勝利している。

DERBY OWNERS CLUB™ 2008 feel the rush

いよいよ正式稼働開始!! みんな、オーナーカードの取り忘れに注意してね!!

DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush
■メーカー ：セガ
■ジャンル ：対戦型競走馬育成シミュレーションゲーム
■操作方法：3ボタン＋方向ボタン
■発売日 ：稼働中
■使用基板：LINDBERGH BLUE

公式ホームページ http://doc.sega.jp

Text：マンモス丸谷

調教を徹底解析!!

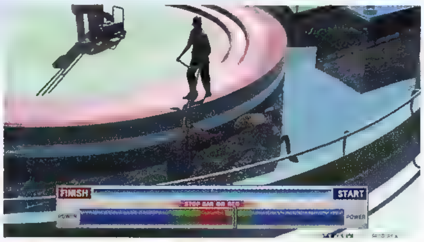
愛馬に必要な能力は目指す脚質によって変化する。本ページの表を参考に必要な能力を伸ばしていこう。調教の結果によってエサの質も変わるので、自分にとって成功させやすい調教を見つけることも重要。なお能力の伸びは、愛馬の持つ才能も関わっているため、同じ調教の結果でも成長のしかたは異なる。愛馬の適正を見抜くのもオーナーの役目だ。

能力（ABILITY）

スタート	スタート時の加速力がアップ
コーナー	コーナー時のスピードがアップ
	コーナーでの加速時に外に膨らみにくくなる
	コーナー全域で左右方向への移動速度がアップ
馬群突破	能力がアップすれば、より狭い隙間からの抜け出しが可能になる
	馬群に入ることで体力の温存ができるようになる
競り合い	最終直線で競り合った際、抜かれにくくなる
粘り強さ	ムチゲージの限界を超えて【ムチ・追い】ボタンをたたけるようになる
瞬発力	【ムチ・追い】ボタンの加速力がアップする

調教内容		成長箇所	成長度
プール		スタート	▶▶▶
		馬群突破	▶
		瞬発力	▶▶
単走	芝	スタート	▶▶▶
	ダート	粘り強さ	▶▶▶
	ウッド	コーナー	▶▶▶
	坂	瞬発力	▶▶▶
併走	芝	スタート	▶
		競り合い	▶▶
	ダート	馬群突破	▶▶
		粘り強さ	▶
	ウッド	コーナー	▶
		馬群突破	▶▶
	坂	競り合い	▶▶
		瞬発力	▶
森林		コーナー	▶
		馬群突破	▶
		競り合い	▶

プール



2～3回を目安にバー移動の速度が変化。緑の部分でも止めていくのが重要だ。バーが戻っている間も時間は経過しているので、遅めに押していると勝負する回数が1回減ることもある。

単走



中間地点での経過タイムを参考にボタンを使っていこう。連続して単走調教を選ぶと目標タイムが変化していく。この状態で完璧を出すには終盤に細かいボタン調整が必要となる。

併走



クビ～ハナ差を維持して最後にスピードを調整しよう。猛烈に速く走る馬や超スローペースな馬の場合、差がつきすぎると併せられなくなるので、ボタンのたたきすぎにはくれぐれも注意。

能力は若いうちに伸ばそう

レースを重ねていくと調教で良い結果を出しても能力の上昇率が低くなっていく。愛馬のどの能力を伸ばすかを決めて、引退可能な20戦を目安に必要な能力を限界まで上げておきたいところ。

重要 森林馬道



厳しい調教を続けると疲れがたまり、ムチゲージの上昇が早くなってしまう。森林馬道を選択すると愛馬の疲労が回復しムチがよく効くようになる。レース中ムチの効きが悪くなったと感じたり大レースの前は、休養を取ることも大事です。

代表的な親馬紹介

『DOC2008』に登場する親馬たちは競馬界を代表する、そうそうたる面々。父と母の適性をうまく引き継がせ、名馬の仔に恥じない新馬を誕生させよう。なお新馬作成時にどんな親馬が出現するかは完全なランダム。また、親馬カードを挿すとその時点で親馬カード側の性別の馬を選ぶことができなくなる。複数の親馬カードを持っている場合、まずはどんな実在馬が親候補なのかチェック。手持ちのどの親馬に向いている相手がいるか把握してから挿入するといいだろう。

スピードタイプ

サクラバクシンオー（父:サクラユタカオー／母:サクラハゴロモ）

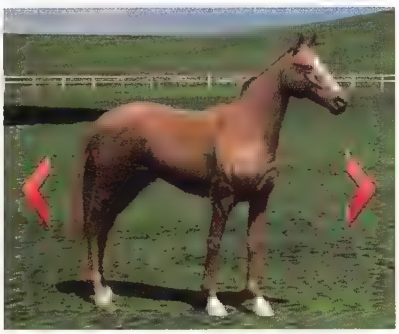


1400m以下のレースでは芝、ダートを問わず無類の強さ（12戦11勝）を発揮。スプリンター（短距離が得意な馬）の代表格。

スタート	◎
コーナー	△
馬群突破	△
競り合い	○
粘り強さ	○
瞬発力	◎

スタミナタイプ

ナリタトップロード（父:サッカーボーイ／母:フローラルマジック）

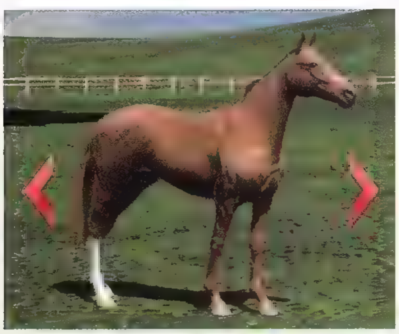


アドマイヤベガ、テイエムオペラオーらと激しい戦いを演じ、菊花賞を獲得。2005年逝去。その血筋をぜひ本作で甦らせよう。

スタート	○
コーナー	◎
馬群突破	○
競り合い	△
粘り強さ	○
瞬発力	△

バランスタイプ

アグネスタキオン（父:サンデーサイレンス／母:アグネスフローラ）



屈腱炎で早期引退となった幻の名馬。獲得GⅠは皐月賞のみだが、種牡馬としての評価は高く、2006年には種付け最高額（当時）を記録。

スタート	○
コーナー	○
馬群突破	○
競り合い	△
粘り強さ	○
瞬発力	△

次号、特別付録『DOC2008特製小冊子』で親馬データを大公開予定!!

うま豆知識 File.02

毛色は個性

愛馬の印象をほぼ決定付ける毛の色。ここでは代表的な毛色を紹介する。[illegible]違いをすべて覚えて即答できるようになれば、あなたも一[illegible]の競馬通。さらに「DOC」には[illegible]

青毛（あおけ）

代表馬（[illegible]）



青というよりは漆黒に近い[illegible]毛色で[illegible]。サラブレッドでの出現頻度[illegible]

青鹿毛（あおかげ）

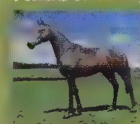
代表馬（スペシャルウィーク）



サラブレッド界では全体の2～3%しかいない。ほとんど黒色で、体の一部分に褐色が見られる事も。

黒鹿毛（くろかげ）

代表馬（ジェニュイン）



約14%の毛色を占める比較的メ[illegible]ーな存在。鹿毛より黒めのツヤがあるのが特徴。

鹿毛（かげ）

代表馬（トウカイテイオー、ディー[illegible]）



[illegible]半数がこの毛色に分類される。タテガミや尾には黒い毛が混じることも。

栃栗毛（とちくりげ）

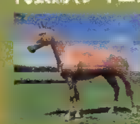
代表馬（サッカーボーイ）



鹿毛にかなり近い色だが、出現頻度は1%以下。青毛に次ぐ珍しい毛色になっている。

栗毛（くりげ）

代表馬（テイエムオペラオー）



24%のシェアは[illegible]2位。その名の通り[illegible]か生まれない。

芦毛（あしげ）

代表馬（オグリキャップ）



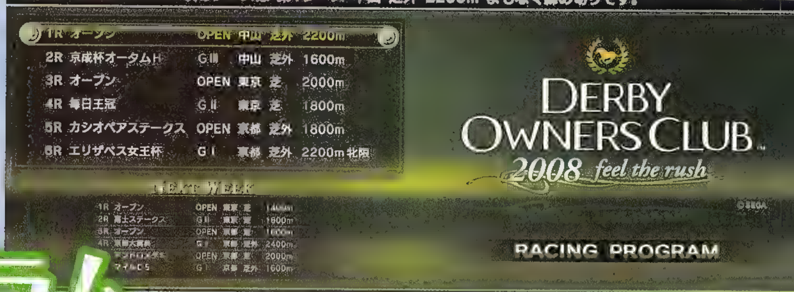
年を経るごとに[illegible]色だったり、灰色の場合も。

白毛（しろげ）

代表馬[illegible]



フィクションでは[illegible]ャーな存在[illegible]が、現実では全世界で数十頭しか確認されて[illegible]



【保存版】

DOC2008 レーシングプログラム

モバイル派なあなたは、アルカディアモバイルでレーシングプログラムをチェック。無料サービスなので、安心してご使用ください。でもパケ代は自分持ちですよ。

<キリトリ線>

【ダービーオーナーズクラブ2008　レーシングプログラム】

∵赤文字のレースは牝馬限定

	1R			2R				3R			4R				5R				6R			
	オープン			GⅢ・JpnⅢ				オープン			GⅡ・JpnⅡ				オープン				GⅠ・JpnⅠ			
1	中山	芝	1200	中山金杯	中山	芝	2000	中山	芝	1400	ＡＪＣＣ	中山	芝	2200	春望ステークス	東京	ダ	1600	フェブラリーＳ	東京	ダ	1600
2	京都	芝	1100	シンザン記念	京都	芝	1600	京都	芝	1400	京都記念	京都	芝	2200	トリトンステークス	中京	芝	1200	高松宮記念	中京	芝	1200
3	東京	芝	1400	東京新聞杯	東京	芝	1600	中山	芝	1800	弥生賞	中山	芝	2000	マーガレットＳ	阪神	芝	1400	桜花賞	阪神	芝	1600
4	東京	ダ	1200	根岸ステークス	東京	ダ	1400	中山	芝	2000	スプリングＳ	中山	芝	1800	エイプリルステークス	中山	芝	2000	皐月賞	中山	芝	2000
5	東京	芝	1600	共同通信杯	東京	芝	1800	阪神	芝	1200	阪神大賞典	阪神	芝	3000	オープン	セガ	ダ	1400	デザートローズＳ	セガ	ダ	2200
6	京都	芝	2000	きさらぎ賞	京都	芝	1800	セガ	ダ	1400	大鳥居ステークス	セガ	ダ	2200	都大路ステークス	京都	芝	1600	天皇賞（春）	京都	芝	3200
7	東京	芝	1800	ダイヤモンドＳ	東京	芝	3400	中山	芝	1000	ニュージーランドＴ	中山	芝	1600	白富士ステークス	東京	芝	2000	ＮＨＫマイルカップ	東京	芝	1600
8	阪神	芝	1200	阪急杯	阪神	芝	1400	セガ	ダ	1400	セガマイルダート	セガ	ダ	1600	オープン	東京	芝	1400	ヴィクトリアマイル	東京	芝	1600
9	中京	芝	1000	中京記念	中京	芝	2000	東京	芝	2000	青葉賞	東京	芝	2400	オープン	東京	芝	1600	オークス	東京	芝	2400
10	中京	芝	1200	ファルコンＳ	中京	芝	1200	セガ	ダ	1400	セガ帝王杯	セガ	ダ	2200	プリンシパルＳ	東京	芝	2000	日本ダービー	東京	芝	2400
11	阪神	芝	1400	毎日杯	阪神	芝	1800	京都	芝	2000	京都新聞杯	京都	芝	2200	メトロポリタンＳ	東京	芝	2400	安田記念	東京	芝	1600
12	京都	ダ	1000	アンタレスステークス	京都	ダ	1800	中京	ダ	1600	東海Ｓ	中京	ダ	2300	米子ステークス	阪神	芝	1600	宝塚記念	阪神	芝	2200
13	東京	ダ	2400	ユニコーンステークス	東京	ダ	1600	東京	芝	1600	京王杯スプリングＣ	東京	芝	1400	オープン	セガ	芝	1200	ムーンライトダッシュ	セガ	芝直	1000
14	東京	芝	1400	エプソムＣ	東京	芝	1800	東京	芝	1400	目黒記念	東京	芝	2500	オープン	セガ	ダ	1400	スーパーダートＧ	セガ	ダ	2200
15	中京	芝	1800	ＣＢＣ賞	中京	芝	1200	阪神	芝	2000	セントウルＳ	阪神	芝	1200	芙蓉ステークス	中山	芝	1600	スプリンターズＳ	中山	芝	1200
16	阪神	ダ	1200	プロキオンステークス	阪神	ダ	1400	中山	芝	1600	セントライト記念	中山	芝	2200	萩ステークス	京都	芝	1800	秋華賞	京都	芝	2000
17	阪神	ダ	1800	シリウスステークス	阪神	ダ	2000	阪神	芝	1200	神戸新聞杯	阪神	芝	2400	オパールステークス	京都	芝	2000	菊花賞	京都	芝	3000
18	阪神	芝	1800	朝日チャレンジＣ	阪神	芝	2000	中山	芝	2000	オールカマー	中山	芝	2200	白秋ステークス	東京	芝	1400	天皇賞（秋）	東京	芝	2000
19	中山	芝	2200	京成杯オータムＨ	中山	芝	1600	東京	芝	2000	毎日王冠	東京	芝	1800	カシオペアステークス	京都	芝	1800	エリザベス女王杯	京都	芝	2200
20	東京	芝	1400	富士Ｓ	東京	芝	1600	京都	芝	1600	京都大賞典	京都	芝	2400	アンドロメダＳ	京都	芝	2000	マイルＣＳ	京都	芝	1600
21	東京	ダ	1200	武蔵野ステークス	東京	ダ	1600	京都	芝	1800	デイリー杯２歳Ｓ	京都	芝	1600	霜月ステークス	東京	ダ	1400	ジャパンカップダート	東京	ダ	2100
22	東京	芝	1400	東スポ杯２歳Ｓ	東京	芝	1800	東京	芝	1400	京王杯２歳Ｓ	東京	芝	1400	キャピタルステークス	東京	芝	1600	ジャパンカップ	東京	芝	2400
23	京都	芝	1400	京阪杯	京都	芝	1200	セガ	ダ	2200	セガ羽田記念	セガ	ダ	1400	サンタクロースＳ	阪神	芝	1400	阪神ジュベナイルＦ	阪神	芝	1600
24	中京	芝	1700	中日新聞杯	中京	芝	2000	東京	芝	1400	アルゼンチン共和国杯	東京	芝	2500	ターコイズステークス	中山	芝	1600	朝日杯ＦＳ	中山	芝	1600
25	阪神	芝	1200	鳴尾記念	阪神	芝	1800	中山	芝	2000	ステイヤーズＳ	中山	芝	3600	ディセンバーＳ	中山	芝	1800	有馬記念	中山	芝	2500
26	阪神	芝	1400	ラジオNIKKEI杯２歳Ｓ	阪神	芝	2000	阪神	芝	1800	阪神カップ	阪神	芝	1400	天空橋特別	セガ	芝	1800	ＤＯＣ	セガ	芝	2400
	1R			2R				3R			4R				5R				6R			
	オープン			GⅢ・JpnⅢ				オープン			GⅡ・JpnⅡ				オープン				GⅠ・JpnⅠ			
27	京都	芝	2200	京都金杯	京都	芝	1600	京都	芝	2000	日経新春杯	京都	芝	2400	春望ステークス	東京	ダ	1600	フェブラリーＳ	東京	ダ	1600
28	中山	ダ	1000	ガーネットステークス	中山	ダ	1200	中山	芝	1600	中山記念	中山	芝	1800	トリトンステークス	中京	芝	1200	高松宮記念	中京	芝	1200
29	中山	芝	1400	京成杯	中山	芝	2000	中山	芝	1000	弥生賞	中山	芝	2000	マーガレットＳ	阪神	芝	1400	桜花賞	阪神	芝	1600
30	京都	ダ	1400	平安ステークス	京都	ダ	1800	中山	芝	2000	スプリングＳ	中山	芝	1800	エイプリルステークス	中山	芝	2000	皐月賞	中山	芝	2000
31	京都	芝	1400	シルクロードＳ	京都	芝	1200	中山	芝	1200	日経賞	中山	芝	2500	オープン	セガ	ダ	1400	デザートローズＳ	セガ	ダ	2200
32	東京	芝	1600	共同通信杯	東京	芝	1800	セガ	ダ	1600	大鳥居ステークス	セガ	ダ	2200	都大路ステークス	京都	芝	1600	天皇賞（春）	京都	芝	3200
33	阪神	芝	1400	アーリントンＣ	阪神	芝	1600	阪神	芝	1800	産経大阪杯	阪神	芝	2000	白富士ステークス	東京	芝	2000	ＮＨＫマイルカップ	東京	芝	1600
34	阪神	芝	1200	阪急杯	阪神	芝	1400	セガ	ダ	1400	セガマイルダート	セガ	ダ	1600	オープン	東京	芝	1400	ヴィクトリアマイル	東京	芝	1600
35	中山	芝	2600	オーシャンＳ	中山	芝	1200	阪神	芝	2000	マイラーズＣ	阪神	芝	1600	オープン	東京	芝	1800	オークス	東京	芝	2400
36	中京	芝	1200	ファルコンＳ	中京	芝	1200	セガ	ダ	1400	セガ帝王杯	セガ	ダ	2200	プリンシパルＳ	東京	芝	2000	日本ダービー	東京	芝	2400
37	中山	ダ	1000	マーチステークス	中山	ダ	1800	京都	芝	2000	京都新聞杯	京都	芝	2200	メトロポリタンＳ	東京	芝	2400	安田記念	東京	芝	1600
38	京都	ダ	1000	アンタレスステークス	京都	ダ	1800	中京	ダ	1700	東海Ｓ	中京	ダ	2300	米子ステークス	阪神	芝	1600	宝塚記念	阪神	芝	2200
39	東京	ダ	2400	ユニコーンステークス	東京	ダ	1600	東京	芝	1600	京王杯スプリングＣ	東京	芝	1400	オープン	セガ	芝	1200	ムーンライトダッシュ	セガ	芝直	1000
40	中山	芝	2000	ダービー卿ＣＴ	中山	芝	1600	中京	芝	1800	金鯱賞	中京	芝	2000	オープン	セガ	ダ	1400	スーパーダートＧ	セガ	ダ	2200
41	中京	芝	1800	ＣＢＣ賞	中京	芝	1200	阪神	芝	1400	セントウルＳ	阪神	芝	1200	芙蓉ステークス	中山	芝	1600	スプリンターズＳ	中山	芝	1200
42	阪神	ダ	1200	プロキオンステークス	阪神	ダ	1400	中山	芝	1600	セントライト記念	中山	芝	2200	萩ステークス	京都	芝	1800	秋華賞	京都	芝	2000
43	阪神	ダ	1800	シリウスステークス	阪神	ダ	2000	阪神	芝	1200	神戸新聞杯	阪神	芝	2400	オパールステークス	京都	芝	2000	菊花賞	京都	芝	3000
44	阪神	芝	1800	朝日チャレンジＣ	阪神	芝	2000	中山	芝	2000	オールカマー	中山	芝	2200	白秋ステークス	東京	芝	1400	天皇賞（秋）	東京	芝	2000
45	中山	芝	2200	京成杯オータムＨ	中山	芝	1600	東京	芝	1800	毎日王冠	東京	芝	1800	カシオペアステークス	京都	芝	1800	エリザベス女王杯	京都	芝	2200
46	東京	芝	1400	富士Ｓ	東京	芝	1600	京都	芝	1600	京都大賞典	京都	芝	2400	アンドロメダＳ	京都	芝	2000	マイルＣＳ	京都	芝	1600
47	東京	ダ	1200	武蔵野ステークス	東京	ダ	1600	京都	芝	1800	デイリー杯２歳Ｓ	京都	芝	1600	霜月ステークス	東京	ダ	1400	ジャパンカップダート	東京	ダ	2100
48	東京	芝	1400	東スポ杯２歳Ｓ	東京	芝	1800	東京	芝	1400	京王杯２歳Ｓ	東京	芝	1400	キャピタルステークス	東京	芝	1600	ジャパンカップ	東京	芝	2400
49	京都	芝	1400	京阪杯	京都	芝	1200	セガ	芝	1600	セガ羽田記念	セガ	ダ	1400	サンタクロースＳ	阪神	芝	1400	阪神ジュベナイルＦ	阪神	芝	1600
50	中京	芝	1700	中日新聞杯	中京	芝	2000	東京	芝	1800	アルゼンチン共和国杯	東京	芝	2500	ターコイズステークス	中山	芝	1600	朝日杯ＦＳ	中山	芝	1600
51	阪神	芝	1200	鳴尾記念	阪神	芝	1800	中山	芝	1200	ステイヤーズＳ	中山	芝	3600	ディセンバーＳ	中山	芝	1800	有馬記念	中山	芝	2500
52	阪神	芝	1400	ラジオNIKKEI杯２歳Ｓ	阪神	芝	2000	阪神	芝	1200	阪神カップ	阪神	芝	1400	天空橋特別	セガ	芝	1800	ＤＯＣ	セガ	芝	2400

<キリトリ線>

使い方

手帳にセットしスケジュールを確認するもよし、獲得重賞をチェックしていくもよし。何気に便利なマイ・レーシングプログラムとしてお使いください。

1



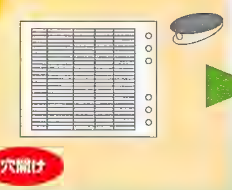
本誌からこのページを切り離す

2



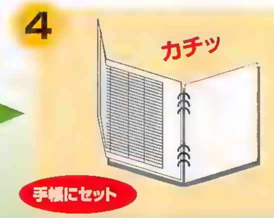
キリトリ線にそって切る

3



右側に穴をあける

4



中央で折り、六つ穴対応の手帳にセットして終了

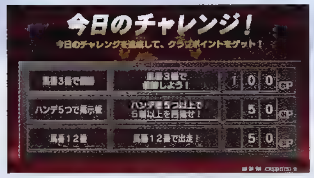
楽しいレーススケジュールの組み立て方

ノープランで遊んでも十分に楽しめる『DOC2008』。しかしレースプログラムやサテライトなど、いま自分のいるゲーセンの状況を意識すると、より効率よくゲームをプレイできる。ここではその一例を紹介しよう。

「DOC2008」の始まりはDOCターミナルから

オーナーカードをDOCターミナルに一度挿入してからゲームを始めると「今日のチャレンジ!」が設定され、達成するとクラブポイントが加算される。狙って獲るのは難しいが、ノーリスクかつ無料。使って損はない。

また、ゲーム中に一定の条件(重賞勝利など)を満たすともらえるボーナス要素(騎手の服や愛馬のアクセサリー追加など)は、DOCターミナルで確認しないとゲーム本編に反映されない。こまめにチェックしておこう。



運の要素が強いが当たればガチャガチャや各種ギャンブル数回分の種銭にはなる。



ゲームが終わったらアイテムが増えていないかチェック。確認だけなら無料で行なえる。

二頭立てのススメ

本作のＧⅠ/JpnⅠに参加するには1億円以上の獲得賞金が必要。また当然ながら牡馬はオークスや桜花賞など牝馬限定のレースには出場できない。そのためゲームに参加したタイミングによってはわずかだが待ち時間が発生する。スムーズにレースを楽しみたい！　という人は2頭以上の馬を育てよう。ある程度育てた状態の愛馬と、誕生間もない新馬カードを使い分けるとオープン、重賞ともに効率よく消化できるぞ。



実在馬どうしの子供は必ず牝馬になる模様。1億円稼げばどのレースにでも出走が可能に。



重賞開催中に新馬を作成しておくと、つぎのオープン戦にエントリーできるので効率がいい。

距離・ランクを考える

複数の愛馬がおり、余裕を持ってレースに臨めるようになったら、レースの距離や内容(芝かダートか)によって走らせる馬を換えていきたい。愛馬がどんなレースに向いているかは脚質以上に、どんな才能を持っているかに左右される。愛馬の素質は親馬の能力やコミュニケーション中にほのめかされる(スピードに優れた〜、勝負根性を持っている、など)コメントで推察できる。見逃さずにチェックして育成の指針にしよう。



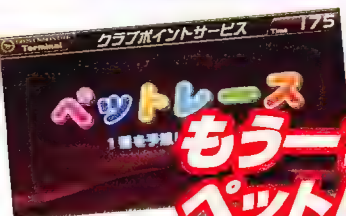
一般的に逃げ、先行馬は短距離、差し、追い込み馬は長距離に強い傾向にある。コース展開や馬場状況で戦況は変わるので勝敗を決める絶対的な要因ではない。

ほかのオーナー馬の血を入れる

代を重ねて強い愛馬を育成していくのが『DOC』の醍醐味。新馬は自分の育てた愛馬だけでなく、他のユーザーの親馬カードと掛けあわせることも可能。お互いの素質がよほど相反しない限り、強力な仔馬が生まれるので友達やゲーセンのプレイヤーと交流して、新しい血を入れていくといいだろう。なお親とその仔の馬カードを使って新馬を作ることができない。1世代開けるとほかの馬と同じように仔作りが可能になるぞ。



ステータス的に魅力があっても親馬が同じ実在馬どうしのカップルでは子供を作ることができない。ほかの親馬候補に切り替えよう。



もう一つの熱きレース ペットレース大検証会

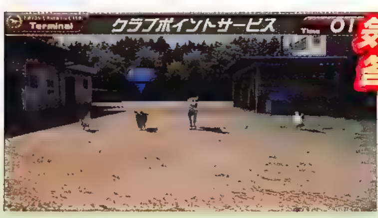
愛玩動物ナンバーワンを決定することを目的に、日々DOCターミナルで展開されているペットレース。最強の動物は一体どの種族か!?　というのは全『DOC2008』オーナーの気になる所だろう。その論争に決着をつけるために100回連続でペットレースを実施！　その結果やいかに!?

100回のレースの統計から発覚した事実は!?

100レース中、1位を取った回数を種族ごとに集計。右表のような統計になった。ヒヨコとニワトリのワンツーフィニッシュ、あひる4位というように鳥類の優秀さが極だつ結果に。しばいぬは動きは遅いが確実に前に進む勤勉さが魅力。ネコ科はときおり見せる高速移動が特徴的だった。というわけで最強はヒヨコに決定！　ただこの結果を信じて大負けしても責任は取れないのであしからず……。

結果 勝率順位

1位　ヒヨコ(勝率27%)
2位　ニワトリ(勝率18%)
3位　しばいぬ(勝率16%)
4位　あひる(勝率15%)
5位　しまねこ(勝率9%)
5位　シャムネコ(勝率9%)
7位　ラブラドール(勝率6%)



気まぐれな獣たちの戦いに答えはあるのか!?

犬、猫、鳥がペット界最速の称号を得るために爆走！　まさかの急停止や逆走が存在、勝負は最後の最後まで予測不能。



ヒヨコ最強説浮上!?

基本速度と安定感の高いヒヨコが堂々の1位！　レートよりは種族買いのほうが損しない、というのが本編集部の結論です。

うま部
***** SINCE1999 *****

稼働月特大号

競馬も記事展開もスタートダッシュが大事、ということで、うま部も大ボリュームの(?)3ページでお届け。まずは、うまのすけ特別顧問(仮)プレゼンツの開発者インタビューからどうぞ!



開発の人に 気になるそこんとこ 聞いてきた!!

セガ　大江　真徳 プロデューサー
　　　星野　正光 ディレクター

はじめに、開発の経緯から教えて!

大江　今回の『DOC2008』の企画立案は2004年の秋ごろで、開発が始まったのが2006年1月からです。

星野　この『DOC2008』に関しては会社の決定というより、個人としての思いで企画が進んだというところがあります。初代『DOC』は世の中的にはヒットしたんですが、自分的にまだまだやり残した感がありましたから。

大江　ディレクターの星野が一人でそう思ってたというところからのスタートです(笑)。

星野　初代『DOC』ではハードの制約もありましたが、それ以上に「駆け引き」の部分をもっとやりたいとう思いがずっとありまして。それで最終形という訳ではないんですが、やっておきたいなという気持ちが最初です。基板も当時のNAOMIからリンドバーグに替わりましたし、グラフィックはもちろん、通信の部分でもいろいろできると。

あと、前のシリーズでは馬カードのみだったんですが、今回はオーナーカードとの併用になります。『DOC』というタイトルを長期間楽しんでもらいたいと考え、プレイヤーにオーナーとしての履歴を持ってほしかった部分があります。さらにアバターなど新たな楽しみも提供できるかと思いまして。

大江　今回の馬カードの方も、日立さんの協力を得られてアーケードでは初となる薄型のモノを使用しています。0.47mm(注1)という薄さです。

星野　一頭一枚というところは崩したくなかったので。やっぱり、馬カードはいっぱい持ってもらいたいですし(笑)。

イカス筐体になったじゃん。

星野　『2008』のテーマとして、「大人がゆったり座れる空間」ということを考えこだわりました。『DOC』というタイトルは時間をゆったりと持って楽しんでもらいたいんです。カップホルダーや携帯を置く2段構造デザインなんかもその一環ですし、はじめはあまり気付いてもらえないかもしれませんが、イスの下にカバンを置く場所(注2)を設けてあります。

大江　モニターに関しても『DOC2008』のメインモニターには67インチのDLPモニターを採用してまして、アーケードでは最大のものとなります。ほかのアーケードタイトルでは、例えば当社の『WCCF』などではメインモニターはあっても基本的にサテライトのモニターでゲームは進行していきますが、『DOC2008』はメインモニターで進行していく唯一のタイトルなんです。

実は社内からもコスト削減なんていう話もありましたが、この筐体に関して、こだわりの部分だけは絶対に譲りませんでした。

星野　あと、今回のタイトルでのコアコンセプトに「ファンシー＆クラシック」という考えもあります。

大江　これまでの『DOC』の筐体は四角が基調になっていて僕らは『教室』と呼んでいたんです(笑)。確かに角ばっている方が配置には便利かもしれませんがもっとポップにしたかったんです。

星野　女性にも気兼ねなく座ってもらえるように明るくとも。

大江　それで、丸を基調にデザインしてもらいもっとカジュアルに、そして色も白とグリーンを基調にしたものにしました。サテライトはイスを含め一つの円をイメージ(注3)できるようにしたので、店舗によってはさまざまなレイアウトを演出できる部分だと思います。あと、イスの高さ一つにしてもホームセンターでイスを買ってきて星野がいちいち自分で決めていきまして、そして現在の70cmに落ち着きました。ターミナルでも、後でお話すると思うのですが、「ワールドレース」という要素がありまして、そのニュースを確認したりする際使用するんですが、自分一人だけが確認できるだけでなく、ほかのオーナーも一緒に閲覧できるように大きさや角度など調整しました。本当に一つひとつこだわってデザインしました。

ゲームの中身はどうなのさ?

星野　今作は初代『DOC』がベースにあり、さらにその初代『DOC』の先にあるものという気持ちで制作しました。先にお話しました初代『DOC』のやり残した部分、それはレースのリアルさなんです。前作では脚質により有利不利などという話がありますが、今回は開発サイドでそれは絶対に無い作りをしています。レースのリアルさという部分で今回気を使ったのは「展開」という部分です。周りの馬との駆け引き、変化する馬場状態、各馬の特性がはっきりと出る仕様なので脚質のみでの有利不利はありません。

大江　16頭立ての理由も周りの馬群を使う遊びをしてほしいためです。展開により状況が変わりますから。あと、手前味噌ではありますがグラフィックは業界No.1を自負していますので、そこも注目してほしいです。モーション一つとっても星野が一人でこだわりを持ってやってますからね。

気になる今後はどうなるのよ?

大江　展開としての部分では「ワールドレース」(注4)を柱として導入します。『DOC』というタイトルは前作まではローカルなタイトルでした。基本は店内対戦ですから。そこで今回はコミュニティを広げていきたいというものがあり、全国で対戦をしてもらおうと。以前は関東と関西ではどっちが上なんだというような考えがありましたが、実際に勝負することができなかった。それが今回の「ワールドレース」では可能なんです。「エリア」という概念を取り入れ地域同士の戦いを導入します。エリアの活性化という部分でも盛り上げていけたらなと考えています。エリアの代表が勝てばそのエリアのオーナー全員に恩恵が行くというシステムも盛り込んでいます。

個人目標を設定はしてますが、長い目で楽しんでください。

星野　とにかくギスギスしないで遊んでほしいです(笑)。だんだんと強くなり、愛馬への信頼と愛情をもって遊んでください。愛馬との信頼が大事なゲームです。

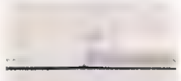
(2008年3月某日 セガに行って聞いてきた)

大江　真徳(おおえ　まさのり)
AM研究開発本部　第三AM研究開発部　プロデューサー
星野　正光(ほしの　まさみつ)
AM研究開発本部　第三AM研究開発部
デザイン開発セクション　リーダー

お二方の好きな競走馬はトウカイテイオーで一致。大江氏は「ただ強いだけでなく、あの馬にはドラマがあった」と、星野氏は92年有馬記念の当たり馬券を換金せずにいまだ持っているという。

トウカイテイオー：昭和の名馬、度重なるケガに泣かされたが、その都度劇的な復活勝利で競馬ファンを魅了した。1994年に引退。12戦9勝。主な勝鞍 1991年：皐月賞(GⅠ)、東京優駿[日本ダービー](GⅠ)、1992年：産經大阪杯(GⅡ)、ジャパンカップ(GⅠ)、1993年：有馬記念(GⅠ) 父：シンボリルドルフ 母：トウカイナチュラル(DOC2008にも2頭とも登録されているのかも?)

(注1)超薄型カード
写真では伝わりにくいが、手に取ると確実に薄さと軽さを感じることができる。ちなみにオーナーカードは従来のICカードと同じサイズ。馬カードと間違えて挿入する恐れがなく安心だ。



(↑左が頭文字DのICカード)

(注2)イスの下のスペース
学生や社会人が使う平均的な鞄はすっぽり収まるスペース。ゲーセンは手ぶらで行くことの少ない場所だけにうれしい心づかい。ただし置き忘れないように注意。

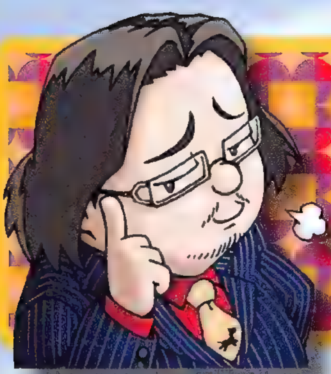


(注3)円をイメージしたサテライト
イスを含めた状態のサテライトを上から見ると円形になっているのが分かりやすい。広いスペースなので多くの馬カードを並べたり、メモ取りなども容易。カップホルダーの存在によりジュースをぶちまける悲劇も起こりにくい。ライターが取材中に眠ってしまうほど快適なスペースだが、ゲーセンでの寝落ちは禁止!



(注4)ワールドレース
『DOC』プレイヤーのコミュニティがある程度成熟しているであろう時期からの開催を予定。開催中はレースの様子がメインモニターでOA予定。また優勝者予想も可能になる? レースにエントリーできなかったプレイヤーもワールドレースという『祭典』の雰囲気を存分に感じることができる。愛馬を鍛えてワールドレース開催にそなえよう!





ドン丸谷のうままるファッションチェック

～ジョッキーの服をオシャレにしよう～

まずは有名馬主の服をチェック！



関口房朗氏
代表所有馬
フサイチコンコルド



あー言えば、こう言う、『DOC』のファッションリーダー、ドン丸谷だ。今日は全国のオーナー諸君らにもっとアバンギャルドな着こなしを提唱するべく、わざわざ僕からアルカディアにやってきたんだ。まずは現実の競馬界を参考に、ということで日本有数のお金持ちで有名馬主、フサイチさんとこの勝負服から見ていこう。このジャロロッソ(赤と黄)はイタリアのローマでは超定番(カルチョ的な意味でね)。まぁ、配色的にも暖色系でまとめた、とてもアグレッシブなスタイルだね。



山路秀則氏
代表所有馬
ナリタブライアン



ピンクとパープルで染められた刺激的なスタイル。これはナリタブライアンやオースミブライトの馬主、山路さんとこのだね。コレを着て街中を闊歩するのは相当な……。だけどまぁ、競馬場でのお馬ちゃんとジョッキーは観られてナンボ、これぐらいとがったほうがむしろTPOに適してるって感じかな。ただ僕のようなややぽっちゃり体型だとピンクはよけい膨れて見えるのでNG。そういう意味でもシュンとした体形のジョッキー向きのファッションといえるね。

スポーツユニフォーム風



イタリアのミラノじゃ定番の、100年の伝統を持つ赤と黒の縦じまスタイル。現地では青と黒もあり。スペインのモードでは青とえんじとなるな。

某国民的アニメのガキ大将風



猫型ロボットの世界に出てくるガキ大将なりきりスタイル。昭和なシーンをかもすのにはいいんじゃない？空き地のリサイタルだけは勘弁だな。

特殊柄をチェック！

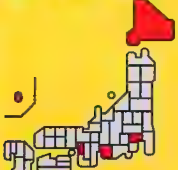


イ○ズマンやスト○ンガーの中の人が着てた気がする。と思ったらク○ナドのパン屋主人のTシャツと酷似。なんの話かは分からなくてもいい。



思わず「元日本ハムのイースラー選手」のものまねがしたくなってしまうような服だ。赤や緑などでも学生時代の思い出にひたれるスタイルだ。

ご当地メンコの旅



第1回(5種紹介)

5/47

ということで各都道府県限定のメンコを紹介。出張のお土産なんかにどうぞ。受け渡し方法は牧場で落として友人にプレゼント。

No.1 北海道(雪)



ダイヤモンドダストを散りばめたデザイン。ファンシーな雰囲気は牝馬のコーディネイト向き？

No.2 東京(歌舞伎)



お江戸発の伝統芸能の隈取りをメンコ化。東京のオーナーは世襲制で代々受け継いでいきたい。

No.3 愛知(シャチホコ)



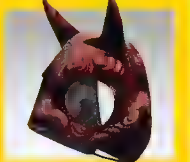
名古屋城の最上部に鎮座するシャチホコは日本一の迫力。エビフリャーじゃない点には注意。

No.4 大阪(張り子の虎)



野球チームではなくとんちマニアが活躍する古典からの出自。そもそも野球の方は兵庫県の名物。

No.5 沖縄(シーサー)



守り神として有名なシーサー。コレさえあれば調教もレースもナンクルナイサー(なんとかなる)!?

ウマブログ

仔育て奮戦記2008 第2回

男親には年ごろの娘の扱いは難しい編

親:マンモス丸谷

2008/03/○
あ、ありのまま起こったことを話すぜ



先月号で芦毛の♂と紹介していたわが仔マンモスタレゾウが

実は♀だった

なにを言っているかわからないと思うが(ry
のっけから乙女の純真に傷をつける。

編集部注)丸谷のミスと認定　次号罰ゲームが決定　乞うご期待!

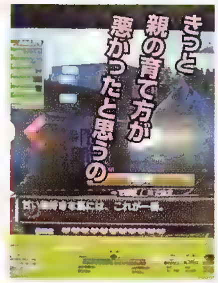
2008/03/▲
再デビュー

親の都合で中性的な美少女というイメージで生き抜くことになったタレゾウ♀。
能力的には母馬マンモスナックルの血を色濃く受け継いだ追い込み馬の模様。
遅咲きの母とは対象的に10戦を満たない間に勝利!
さ、才媛の誕生に思わずガッツポーズ。しかし次走は「調教の気分じゃないわ」と
エスケープ+嫌いなエサのコンボで信頼度がダウン。短いデレ期であった……。

2008/03/◯
正式稼動

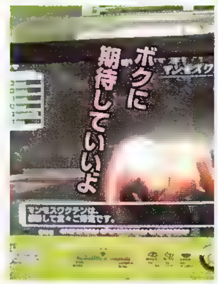
地元のゲーセンにも『DOC2008』が入荷。ツン化したタレゾウは親に見向きもしないし、
サテライトは超盛況なので気分転換にガチャガチャを回し続ける。
タレゾウにぴったりなプリンセスフレームと
いまにもトランスフォームしそうなコンボイタイプの馬運車をゲット。
帰りに近くの本屋で記憶があやふやの『た○ようの○キバオー』をまとめ買いする。

2008/03/×
スイーツ効果



調教で大成功〜完璧、エサにスイーツ(角砂糖)を与えることでツンツンした態度が軟化。
待望のデレ期に突入した。
このスキに勝ち星を重ね、重賞も二つ制覇!
しかしGⅠの壁は厚く、掲示板に載るのがやっと。
やはり序盤の育成失敗が響いたか。
ツンデレの扱いさえ分かっていれば……。
25戦したところで繁殖牝馬へ。

2008/03/△
光明



スタート、コーナーの弱さを克服するために編集しもでんの愛馬、ヅダ(またもガンダムネタか……)を種牡馬として迎え入れる。名前の由来に不安(注)があったものの無事に3代目の愛馬マンモスワクチン(今度こそ♂)が誕生。いままでにない手ごたえ……これが馬カード同士の配合の力か!? わずか3戦目で優勝!
これはGⅠもいけるか!?
(注)超高速での移動により爆散したモビルスーツ

今月の教訓?

《ハートは超重要》
信頼度が下がった状態でのレースにかなり苦労した。エサやりやコミュニケーションで失敗しないように、好物や性格はメモしておいたほうがいいかも。あと、ジョジョとガンダムも知っておいたほうがいい。



全国のオーナー様より のコーナー

[お相手]ある編集うま部員

あるオーナーのつぶやき

まじお@ディノス オーナー(北海道)
愛馬の名前入力、時間切れで変な名前に……。

コメント お名前拝見いたしましたが、誌面上でも厳しいものなので公表は控えさせて頂きます。しかし、どんな名前でもあなたの愛馬です、大切にしてあげてください。

マリモッコリ オーナー(兵庫県)
初代『DOC』から久々に遊んでいます。学生だった当時は時間はあるのにお金が無く、社会人の今はお金があるのに時間が無いです。どうすればいいでしょうか?

コメント 仕事で接待『DOC』などはいかがでしょうか? ただ、まったく関係の無いほかのオーナーさんが勝っても、こちらでは一切責任は取れませんのでご了承ください。

ショウホクテイオー オーナー(神奈川県)
夜、会社帰りにDOCをプレイしすぎて、妻に家を締め出されました。

コメント 奥さんと一緒に遊んでみるというのはどうでしょうか? このゲームの面白さを知ればあなたの心情を理解してもらえると思われます。

となりのドアラ オーナー(愛知県)
勝ちたいんや!

コメント お名前はマスコットですが、星野元監督のような心の叫びでありがとうございます。皆さん同じ気持ちです。でも、負けて帰ってきても蹴ったりしないであげてください。

前回記事まで、それなりに多いと思っていたご意見、イラストでしたが、稼働にあたりさらにたくさん頂いております。本当にうれしいです。皆さんありがとうございます。

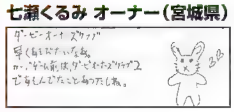
今月の一枚

湯川M オーナー(広島県)



まさか、ちゃんとしたイラストが届くとは……。
うま部一同うれしい誤算です!

七瀬くるみ オーナー(宮城県)



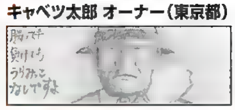
全国にそろそろ出まわり始めています。
ご近所のゲームセンターでは稼働しましたでしょうか?
あと、残念ながら登場ペットにウサギはいないようです。

ボルシチ オーナー(茨城県)



前号に引き続きでありがとうございます。
お見受けした愛馬は丸めのようです。
しっかり調教して絞ってあげてください。

キャベツ太郎 オーナー(東京都)



ジャンケンのナイスミドル石田さんを
チョイスですか……。
なかなか渋いところをついて来ましたね。

緊急発表!!

はやくもDOCプライズ登場!!

愛馬との時間を大切に保管してくれるカード収納冊子がUFOキャッチャーなどのプライズ賞品として登場。オーナーカード1枚に馬カードを40枚収納可能。さらにいろいろメモまで取れちゃう優れもの。色は緑と茶色の2種類。今回セガ様より2色各2冊をプレゼントで頂いています。



プレゼントの応募方法は082ページへ

場外うま部
全国のオーナー様より「愛馬自慢」、「ダメっ仔披露」、「心に残ったレース展開」、「今月の一言」など、もう何でも結構なのでイラストや文章で募集いたします。
みなさまのうまを愛でる気持ちを巻末はがきの裏の自由欄に書いて送ってください。
また、一般のおはがきでも応募可能です。あて先はこちら ▸〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　アルカディア編集部「うま部」の係まで。おはがきお待ちしております。

拳と心に漢(おとこ)を宿せ!



アクション刑事(デカ)

まるで映画の世界に入ったかのような大活劇を、だれでも簡単に味わえる娯楽アクション大作が降臨ッ!! 今回はその超技術と、熱い物語に迫ってみた!

アクション刑事(デカ)
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：マルチ体感アクション
■操作方法：体感アクションコントローラ
■発売日：2008年4月中旬予定
■使用基板：—

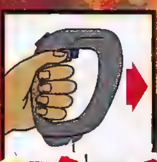
公式サイト：http://www/konami.jp/





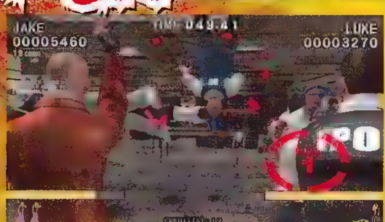
これぞ本作自慢の体感アクションコントローラ，両手に持つだけでなんでもできる超未来道具だ!

漢の万能コントローラですべてのアクションを実現!!

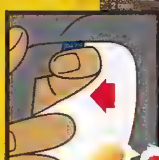




殴!!



道中の戦闘の基本は拳闘 敵の攻撃を両手でカードしつつ、攻撃マークが出たらねしり込めブロー!! ちなみに小さな動きでも増幅されるので、腕力がない人でも大丈夫!





撃!!

拳銃を拾ったらガンシュータイム。トリガーボタンで撃ちまくれ! 画面外にコントローラを向けるとリロードなど、このモード一つで作品として稼働できそうな完成度だ!

投!!





車!!





忍者部隊に対しては、コントローラをシュッとばかりに振って手裏剣を投げろ! さらに時には、左右のコントローラを上下させてハンドリングをキメる、ドライブゲームモードまで発生ッ!?

「漢」STORY を貫く熱き物語



国際警察機構(IPO)所属の名物捜査官、ジェイク・テリー。元ボクシングチャンピオンで軍属経験をも持つ(『WARTRAN TROOPERS』に出演!)彼に、ある日IPO長官から直々の特命が下る。

「電子洗脳技術“M.A.X.”を使って各国の暴力団を操る謎の組織、“M”の存在を突き止め、これを一掃せよ!」

ジェイクは上司ミリーが補佐兼監視役に選んだ新米堅物捜査官ルーク・スチュアートとともに、禁断の技術M.A.X.と“M”の謎を探るべく捜査に乗り出す! 真の強さとは? 「漢」とは!? 戦いの中でルークや悪党たちも、熱い何かを取り戻していく……。

より広がるアクション巨篇!

e-AMUSEMENT PASS対応の本作では、ネット配信による追加でストーリーが随時広がる! 無論かつてない新アクションもそのたびに登場し、常に驚きの連続が!!



新ステージ続々配信予定!!



enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.55

鉄拳6 攻略本 上巻

初志貫鉄

好評発売中

価格 1,750円(税込)

鉄拳6、そのすべてを伝えるための400ページ!!

圧倒的なキャラクター数とボリュームを誇る『鉄拳6』を遊び尽くすべく、アルカディア編集部より、攻略本が上下巻で登場!

上巻となる「初志貫鉄」は、400ページの超ボリューム! 初心者ならずともしっかり押さえておきたいシステム解説に始まり、見ているだけで日が暮れるボリュームのアイテム一覧と写真付き技紹介、そして対戦攻略と、本作の基礎知識を網羅した構成だ。それぞれの章にて掲載されている細かな内容は下記のカコミを見てほしい。全プレイヤー必携です!

Characters

全アイテムリスト掲載のキャラクター紹介

キャラクターCG
1P&2Pゲーム中モデル
勝利ポーズ
アイテムリスト

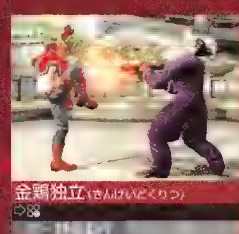


全キャラクターのアイテムを掲載。じっくり選んで、ファイトマネーは有効に!

キャラクター紹介最大の目玉は、やはりアイテム画像一覧。TEKKEN-NET上では値段の半分以上ファイトマネーを持っていないとそのアイテムの画像を閲覧できないため、一覧はぜひ手元に控えておきたい。また、パーツ別に分かれたアイテム群を見渡すことができるため、各アイテムの組み合わせも考えやすい。カード登録していないキャラに魅力的なアイテムがあったら、作成するしかない!!

Arts List

およそ200ページに及ぶ写真付き技紹介



全キャラクターの全固有技を写真付きで掲載。技自体の分岐に加えて、複雑な構えへの派生もフォローしている。これで"分からん殺し"とはサヨウナラ!?

上巻の半分近くを占めているのが、写真付き技解説。全固有技+αを、写真、技名、コマンド、判定、ダメージと合わせて掲載。派生ルートも一目で分かるようになっている。さらに主要技に対しては詳しい解説が付いているため、鉄拳6入門生はもちろん、苦手キャラへの対策をしたい人やサブキャラ選びに悩んでいる人にもオススメできる。さまざまな理由で大活躍することは間違い無いぞ。

Tactics

戦術の基礎を指南!

基本戦術
空中コンボ
主要技のフレーム数値

対戦攻略では、まず基本的な戦術を掲載しており、最低限覚えておきたい要素が詰まっている。本作のカギとなる「空中コンボ」紹介は、対戦で主に使う始動技からのコンボを四つと、壁やられ・強誘発時に決めるコンボ一つを掲載。さらに主要技10個のフレームを掲載しているぞ。

Interview

鉄拳ワールドへより深くダイブ!

アイテムCGデザイナーインタビュー
開発・企画インタビュー
サウンドインタビュー

多方面から鉄拳6に迫る「初志貫鉄」最後の目玉は、インタビューコーナー。アイテムCGデザイナー、開発・企画へのインタビューでは、お蔵入りしてしまったアイテムなどの設定資料画も掲載。さらに、毎作高い評価を得ている鉄拳サウンドの秘密に迫ります!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.58

鉄拳6 攻略本 下巻

鉄頭鉄尾

4月2日(水)発売

予価1,600円(税込)



コンボレシピを徹底掲載！全キャラ大会DVD付き!!

『鉄拳6』において、最も重要な要素ともいえる空中コンボ。下巻となる「鉄頭鉄尾」では、主要な浮かせ技からのコンボに始まり、相手キャラ限定コンボや下段技始動コンボ、地上コンボ、下段さばきから、起き上がり蹴りから、と多種多様に掲載。

付録DVDでは、全キャラクターの使い手36名を集め、「アルカディア杯 全キャラ最強決定戦」と銘打ったトーナメントを開催。精鋭たちによる至高の闘いは、新たな衝撃を与えてくれるハズ。同時収録の「東西対抗7on7」も見ごたえのカタマリです！



付録DVD収録の大会
アルカディア杯 全キャラ最強決定戦

付録DVDのため全キャラクターの使い手を集めて開催された全キャラ最強決定戦。収録の様子と大会形式を紹介!

まず、大会の開催が2月16日だったため、収録時のバージョンが現行(A99)版と異なることをご了承いただきたい。だがトッププレイヤーたちの立ち回りを見れば、バージョンの違いはあるものの、十二分にキャラクターの強さが引き出されているシーンに得るところは多いハズだ。

大会の進行は、まず36人での1回戦があり、勝者は決勝トーナメントへ、敗者は敗者復活トーナメントへと進む形式。敗者復活トーナメントを勝ち上がった1名が、本戦の決勝トーナメントに復帰することができる。参加したのは、本誌ライターや前作で名を馳せた猛者たち、そして全国的には無名でも多数の強豪からの推薦を得たプレイヤーたちだ。連係、コンボ、間合いの計り方、技の出しどころなどハイレベルな攻防を参考にしてもらいたい。

総計50試合、数々の波乱に満ちたトーナメントを制したのは……!? 『鉄拳6』の神髄、ぜひ見届けていただきたい！



本誌ライター「垂れ」。今、全国で最もザフィーナを動かせているプレイヤーだろう。



同日に開かれた東西対抗7on7。二代目メンストリュウの実力やいかに!?

「アルカディア杯 全キャラ最強決定戦」参加プレイヤー

使用キャラ	プレイヤー名	使用キャラ	プレイヤー名	使用キャラ	プレイヤー名
レオ	ユウ	レイ	鉄男	ヨシミツ	漢の子
ザフィーナ	垂れ	リー	茶柱	ブライアン	BRIBRI丸
ミゲル	21ヤマ	ポール	きゃば	ジャック6	尻ビーバップ純一
ボブ	キックミーN森	ロウ	早ロウ	クマ&パンダ	エド
ジン	タケヤマ	スティーブ	えせちゃん	ロジャーJr.	リュウケイ
カズヤ	二代目メンストリュウ	マードック	近藤	ワン	猛ダメ打
アスカ	ちにみっしー	キング	くるり	ブルース	オウジクス
リリ	ハメコ。	アーマーキング	ぷ～	ペク	miya
ファラン	ミスター	ジュリア	シゲ	レイヴン	H!DE
シャオユウ	きる	ガンリュウ	マタドール	ドラグノフ	ふぁい
クリスティ	らざにあ	ニーナ	山田	デビルジン	ショウ
フェン	たいぞー	アンナ	サケテツ	ヘイハチ	ノブ

ARCADIA PRESENT

アルカディア読者プレゼント

**2008年
4月30日（水）
当日消印有効**

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項をご記入の上、
希望するプレゼントのナンバーを明記してご応募ください
同一のプレゼントに応募者が多数居た場合は抽選の上、
当選者を決めさせていただきます
なお、当選者の発表は発送をもって換えさせていただきます

商品の発送は締め切りから1～2カ月かかることがありますのでご了承ください

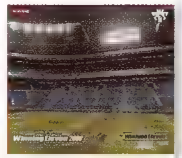
※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に入選できない場合があります。

ティームエンタテインメント様ご提供

1 アルカナハート2 はーとふるサウンドコレクション
3名様



KONAMI様ご提供



2 World Soccer Winning Eleven 2008 Original Soundtracks 3名様



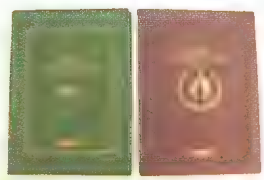
3 The History of Winning Eleven Original Soundtracks 3名様

バンダイナムコゲームス様ご提供

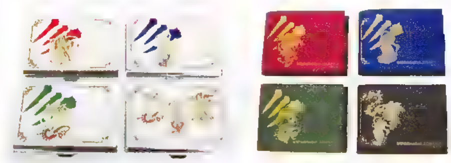


4 ナンジャタウンパスポート
5組10名様

セガ様ご提供



7 DERBY OWNERS CLUB 2008 feel the rush
トレーナーズカードファイル
2種セット2名様



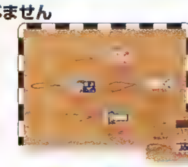
8 三国志大戦3 アルミデッキケース&レザーカードホルダー
2種セット4名様 ※色は選べません



9 月面兎兵器ミーナ ハイグレードフィギュア
2種セット2名様



10 アーケードスターターセット
3名様



11 鉄道むすめ特別快速フラッシュプレート
4種セット3名様



12 東京ジョイポリスパスポート
5組10名様

バンプレスト様ご提供



5 ドラゴンボール組立式スーパーサイズソフビフィギュア 2名様



6 ガンダムシリーズDX ハイスケールモデル2 2名様

ソニー・ピクチャーズエンタテインメント様ご提供



13 バイオハザードⅢ DVDリリース記念
オリジナル・タンクトップ（女性用） 5名様

※DVDは付いてきません

ホビージャパン様ご提供



14 クイーンズゲイト
恩を返すものいろは
5名様

タイトー様ご提供



15 インベーダーエクストリームDS版
3名様

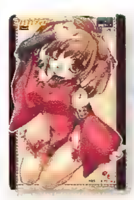


16 インベーダーエクストリーム PSP版 3名様

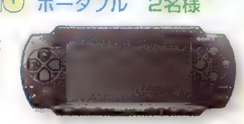


17 スペースインベーダーカラビナ付きボトル
3種セット1名様

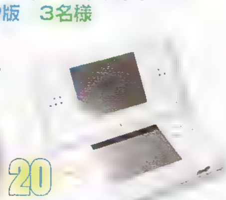
編集部提供



18 アルカディア特製図書カード
10名様



19 新型プレイステーション・ポータブル 2名様



20 ニンテンドーDS Lite
2名様

※PSP、DSともに色は選べません

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.56

悠久の車輪

~Eternal Wheel~

カードリスト全122枚を完全収録!!



ついに稼働開始となった『悠久の車輪～Eternal Wheel～』。このムックには、ゲームシステム解説から画面の見かたはもちろん、全カードリスト&カード解説、シナリオモード攻略、デッキ構築のノウハウやデータ集などなど、今から悠久の車輪を始めるために必要な基礎情報が満載! この本を読んで、悠久を遊びつくそう!!

絶賛発売中!!

定価1,000円(税込)

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.59

ARCANAHEART 2

LEFT PART HEARTMATIC FOUNDATION

稼働開始記念! 最速ムック化!!



アルカナハート2が早くもムック化!!
システムの解説やグラフィック付き技解説に対戦攻略!
さらに、全キャラクターを紹介! 初めての方でも安心!
プレイに必要な知識を徹底サポート!

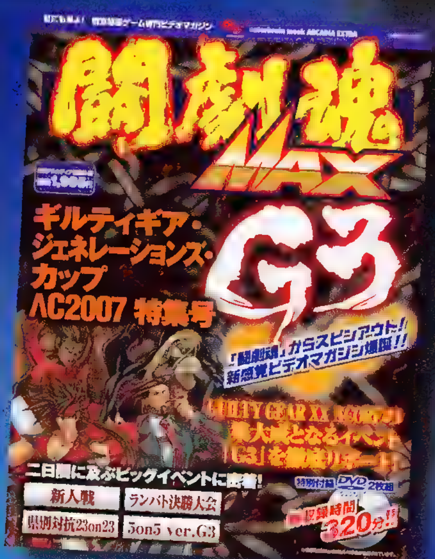
4月11日発売予定　価格1,300円(税込)

下巻も制作決定!

設定資料や詳細数値データを満載したファン垂涎の一冊!
作中のグラフィックやメッセージはもちろん、描き下ろしの設定資料、ダメージやフレーム数値など、「アルカナ2」のすべてを掲載!

2008年6月発売予定

enterbrain mook ARCADIA EXTRA



闘劇魂MAX

ギルティギア・ジェネレーションズ・カップ ΛC2007 特集号

「ギルティギア」シリーズの最新作『GUILTY GEAR XX ΛCORE』最高峰の大会を徹底収録!

2008年2月15・16日にかけて開催された「GUILTY GEAR XX ΛCORE」のビッグイベント「ギルティギア・ジェネレーションズ・カップ ΛC2007」。

昨年11月から3カ月続いたランキングバトルの頂点を決める「ランバト決勝戦」、まだ見ぬ新人の才能を発掘する「新人戦」、各地の代表としての意地がぶつかり合う「県別23on23」。そして、5on5の最強チームを決めるため関東のみならず関西からの遠征者たちが参戦した「5on5 ver.G3」。
(※DVDには「ランバト決勝戦」と「新人戦」、そして「5on5 ver.G3」を収録)

それぞれが思いを抱きつつ、二日間にわたって繰り広げられた長い闘いの行方を付録DVD2枚に凝縮。「ギルティギア」シリーズが好きな人にはもちろんのこと、4月から予選が始まる闘劇'08の予習にも最適だ。





総収録時間 320分

4月2日発売!!

価格1,995円(税込)

ARCADIA EXTRAの購入方法は191ページへ!

注目の闘劇コンテンツも登場！

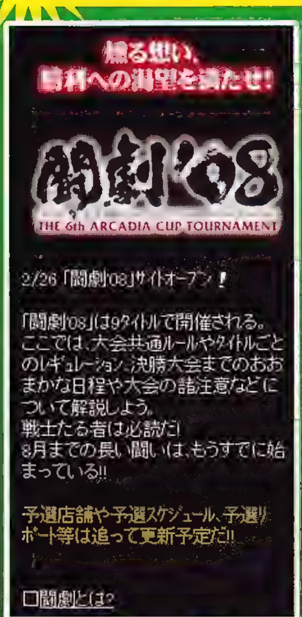


月刊アルカディアから飛び出した携帯サイト

アルカディアモバイル



闘劇'08特設サイトで最新情報をチェック！



アルカディアモバイルでは「月刊アルカディア」の記事と連動した攻略動画や、最新ゲームやムックのPVなどさまざまな動画コンテンツを配信しているぞ！

また、今年8月に決勝大会が開催予定の格闘ゲームの祭典「闘劇'08」の特設サイトも設置！　各ゲームタイトルの予選スケジュールから開催店舗情報はもちろんのこと、予選結果や予選のリポートなども随時掲載していく予定なので楽しみにしてほしい。

そのほかにも「闘劇'08」オリジナル待ち受けや着うたのような独自コンテンツの公開の可能性もある…かも！？

この夏にかけての「闘劇'08」をアルカディアモバイルで追いかけよう！

闘劇'08
THE 6th ARCADIA CUP TOURNAMENT

アーケード関連ニュースや最速リポートをチェック！

これまでもお伝えしているように、随時更新の最新Newsでは、普段の生活では見逃しがちなアーケード関連の最新情報をお届けしているぞ。稼動前のタイトルにいち早く触れることができる貴重なロケテスト情報も、店舗へのアクセスマップ付きで掲載しているのでぜひ活用してほしい。

BEMANI トップランカー決定戦2008 KONAMI OFFICIAL

今回注目なのは、アルカディア5月号では大会日程との兼ね合いで掲載できなかった、コナミのBEMANIシリーズの公式大会である「BEMANIトップランカー決定戦2008」決勝大会の模様をお伝えするリポートページだろう。近日配信予定なので音ゲープレイヤーは楽しみに待っていてくれ！

人気ライターコラム、攻略情報などバックナンバーがいつでも読める！

QRコードで、らくらくアクセス

月額315円（税込）

DoCoMo
メニューリスト
→TV／ラジオ／雑誌
→雑誌
→アルカディアモバイル

au
EZトップメニュー
→TV・ラジオ・マガジン
→マガジン
→アルカディアモバイル

SoftBank
→メニューリスト
→TV・ラジオ・雑誌
→出版・雑誌
→アルカディアモバイル

enterbrain 株式会社エンターブレイン　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　電話：0570-060-555（代表）http://www.enterbrain.co.jp/



回りだした運命の車輪!!

ついに稼動開始となった『悠久の車輪』。今号では、六体の召喚獣の特性と、お待ちかねの[R]と[SR]のカードリストを公開する。前号と合わせれば完全カードリストが完成するぞ。すでに始めた人にも、これから始める人にも役立つQ&Aや戦術ガイドもあるぞ!!

悠久の車輪 Eternal Wheel®

悠久の車輪～Eternal Wheel～
■メーカー　：タイトー・スクウェア・エニックス
■ジャンル　：オンライン対戦型カードゲーム
■操作方法：レバー＋ボタン×2＋カード
■稼 動 日：2008年3月11日
■使用基板：TAITO Type X2

祝・稼動!! 『悠久の車輪』ビギナーガイド!!

召喚獣を使いこなせ!

『悠久の車輪』は神々の力を封じた秘宝「車輪」と、神々の力を受け継ぐもの「ホイールチルドレン」こと召喚士たちの戦いを描いた重厚なストーリーのオリジナルファンタジーアーケードカードゲームだ。

そんな召喚士同士の戦いに欠くことのできない存在が召喚獣だ。召喚獣は、フィールドにエレメンタルを生成することで作られる魔法陣から呼び出すことができる。召喚獣は全部で六種類いるが、ゲームを始めた段階では「癒しの天使ラファエル」しか選ぶことができない。ほかの召喚獣は、シナリオモードを攻略していくことで使える種類が増えていく。この召喚獣こそが、ゲームの勝敗を大きく左右する重要な要素だ。召喚士（プレイヤー）のHPが30%以下になると強力な潜在能力が発動するので、追い込まれた状態から召喚獣を呼んで一発逆転を狙うことも可能だ。



召喚された「癒しの天使ラファエル」。的確に召喚獣を呼ぶことができれば、戦いを有利に進められる。



癒しの天使ラファエル

解　説：過不足のない充実した能力を持った召喚獣。全体攻撃能力は無いが敵召喚士に対しては十分なダメージを与えてくれる。

移動方法：敵召喚士に向かって直線で移動
攻撃方法：大剣による直接攻撃
潜在能力：味方ユニットのHPを回復し、さらに復活させる
その他：進路上に敵ユニットがいる場合、それに対して攻撃を行なう



深海の魔龍リヴァイアサン

解　説：攻撃力、HPともに高いが、動きが遅いので有効なダメージを与えるにはそれなりに時間が必要。潜在能力がいい感じで使える。

移動方法：敵召喚士に向かって直線で移動
攻撃方法：強力な牙と水の波動
潜在能力：味方ユニットのパラメータを上げ、敵ユニットにダメージを与える
その他：敵ユニットすべてにダメージを与える

混沌の卵ジャックポット

解　説：目からビームを発射して敵召喚士を攻撃する。ビームは敵味方関係なくダメージを与えるが、貫通性なので防がれることは無い。

移動方法：召喚された場所から移動しない
攻撃方法：目玉からの光線
潜在能力：ダメージを与えた敵ユニットのAPを0にする
その他：光線の軌道上にいる全てのユニットにダメージを与える



天空の魔龍バハムート

解　説：高い攻撃力を持つ龍。すごい勢いで敵召喚士まで飛んで行き攻撃を加える。潜在能力が発動すると、さらに能力がアップする。

移動方法：敵召喚士に向かって直線で移動
攻撃方法：風の刃と炎のブレス
潜在能力：自身の攻撃力を上げ、敵ユニットを自身に引き寄せる
その他：高速で移動を行ない、進路上の敵をなぎ払う

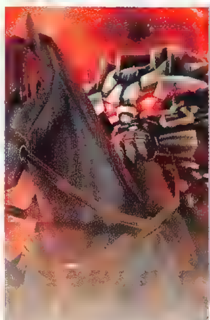




世界樹ユグドラシル

解　説：敵全体に攻撃を行なう。敵の低レベルユニットを一掃するのに便利。召喚士にもそれなりにダメージを与えてくれる。

移動方法：召喚された場所から移動しない
攻撃方法：地面から根を突き刺す
潜在能力：味方のMPと味方ユニットのAPを回復し、敵ユニットの移動力を下げる
その他：敵ユニットすべてにダメージを与える



冥界の騎士デュラハン

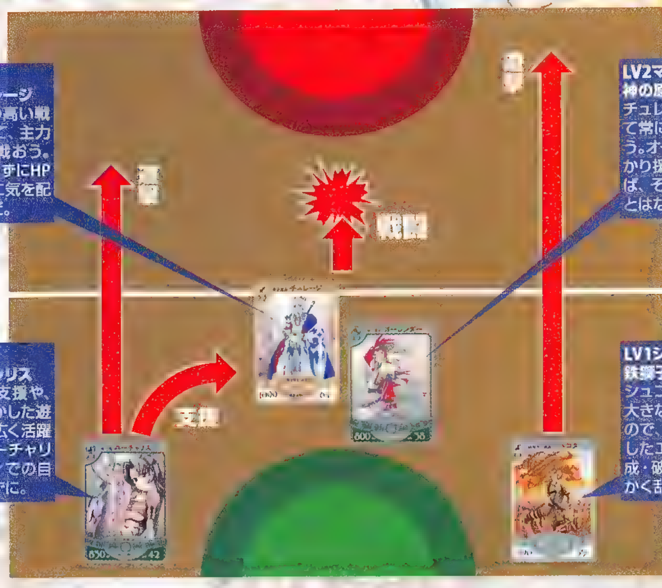
解　説：能力的には、ほぼラファエルと同様の力を持つ召喚獣。潜在能力の一部がラファエルとは異なる。どちらを使うかは好みか？

移動方法：敵召喚士に向かって直線で移動
攻撃方法：漆黒の鎌
潜在能力：味方ユニットを復活し、敵ユニットの能力を下げる
その他：進路上に敵ユニットがいる場合、それに対して攻撃を行なう

妄想の車輪 **アビリティと消費AP**：APは20カウントごとに1ポイントずつ溜まっていく。消費がAP3のアビリティならゲーム開始から60カウント後に一回目のアビリティが使用できるわけだ。つまり、60カウント目（残り240カウント目）でアビリティを使う事を前提に戦術を組み立てれば、より無駄のない有効な戦いができようようになる。

どう戦えばいいのだろう……？

『悠久の車輪』を始めたのはいいけれど、シナリオモードに行き詰ってしまったり、全国対戦で何もできないまま負けてしまった経験のある読者も多いだろう。ここでは、基本的なカードの動かし方や戦い方について解説する。



初期配置からしっかり準備！

ここではスターターパックのひとつであるアルカディア＆シルヴァランドスターターを例にして解説していこう。右の図は初期配置の状態である。

まず、戦闘力が高いキーパーの《ar001U 青き宝玉チュレージ》を対敵ユニット戦用にフィールド中央に置く。

二体のシーカー《si021C 紫の足ユーチャリス》と《ar016C 鉄獅子の傭兵シュコダ》は、両サイドの後方に配置してエレメンタルを作る。その後、足の速さを利用して前進しよう。

唯一のマスター《si009C 神の原のオーレンダー》は、主力となるチュレージを支援できる位置に配置する。このチュレージとオーレンダーのコンビは、オーレンダーを敵シーカーから守るためにも有効な陣形だ。

ユニットの残りHPに注意！

開幕後、戦闘の矢面に立つチュレージだが、キーパーの特徴である立ち止まった状態でのHP回復能力を有効に生かして、戦闘不能状態にならないようにこまめにHPを回復させよう。開幕で集中攻撃を受けチュレージがいきなり戦闘不能になってしまう場合もあるが、そんな時は焦らずに戦力を分散させないように一旦ユニットを自軍復活エリア付近に集めて戦線を立て直すことを考えよう。復活エリア内は戦闘中でもHPが回復するので、戦闘が楽に行なえる。

ユーチャリスは初期配置の場所にエレメンタルを生成したら主力コンビのサポートにまわるか、敵エレメンタルの破壊や自軍エレメンタルの生成など、移動速度の速さを生かした遊撃行動をとらせるといい。序盤を凌いでパワーバランスが自軍に傾いたら、あとは敵ユニットを各個撃破しつつ、自軍魔法陣の拡大を行なおう。

Q&A

ゲームをしているうちに湧き起こるさまざまな疑問をQ&A形式で回答。

Q：NESYSカードとプレイカードは、無くても遊べる？
A：それは無理です。どちらも必要なので、初めての場合はメインユニットでスターターパックをお買い求めください。

Q：NESYSカードがすぐ出てきちゃう！
A：先にコインを投入をしてからNESYSカードを挿入してください。

Q：名前変えたいのですが？
A：最初に付けた名前は変えられません。よく考えてから決定しましょう。

Q：召喚獣がラファエルしかないのですが？
A：シナリオモードを進めて条件を満たすと、ほかの召喚獣も使えるようになります。

Q：同じプレイカードをたくさんデッキに入れたいのですが？
A：同じプレイカードは一枚しか登録できません。

Q：ゲームを始める前に、相手のデッキが一瞬しか見えなくてよく分からないのですが？
A：自軍の初期配置を決める時、ジョイスライダーで画面を切り替えると確認できます。

Q：始まったら画面でたくさんのユニットが動いていて、何をしたらいいか分からない間にドンドンやられてしまいます！
A：まずチュートリアルでゲームの流れを把握しましょう。うまく動かせないときは、COM戦モードのEASYで練習するといいでしょう。

Q：エレメンタルを作っているときは、敵ユニットを攻撃しないのですか？
A：エレメンタルを生成している最中は攻撃できません。また、生成し始めると完成するか戦闘不能状態になるまでは、中断することはできません。

Q：マスターが狙いたいユニットを攻撃してくれません。
A：マスターは、一番近い目標を攻撃します。これを利用してエレメンタルの後ろにマスターを配置するとマスター同士の打撃ち合いでエレメンタルが撃たれている間、一方的に相手を攻撃することができます。

Q：シーカーがキーパーから逃げようと思ったら逃げられなかったのですが？
A：ユニットはZOCと呼ばれる移動速度を低下させるエリアを持っています。その中でもキーパーのZOCが一番強いため、一度接近してしまうとシーカーがそこから逃げ出せないこともあります。

Q：マスターってレベルで射程が変わったりしますか？
A：マスターはレベルが高いほど遠くまで攻撃が届きます。

Q：ユニットのHPは回復できないの？
A：ユニットは、自軍復活エリアの中に入ると徐々にHPが回復します。また、キーパーだけは移動も戦闘もしていない状態の時、HPが回復します。アビリティやスキルで自分や周囲のユニットのHPを回復させる能力を持つものもあります。

妄想の車輪 **LV5キーパー対策**：強大な攻撃力を持つLV5キーパーたち。シナリオモードで彼らを倒せなくて苦労している人も多いだろう。味方のキーパーで少しでも足止めをしている間に、高レベルのマスターか低レベルのマスター複数体で攻撃してみよう。基本通り三すくみを利用するのが一番有効なのだ。手に負えないときは、召喚獣で倒すのも一つの戦術だ！

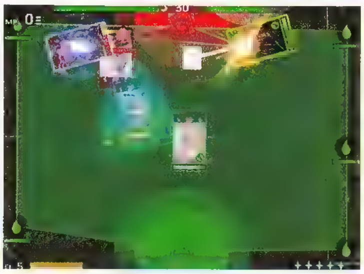
魔法陣形成講座

魔法陣は、できるだけ広くエレメンタルを数多く使った多角形のものが望ましい。しかし、理想通りの魔法陣を作ることは結構難しい。そこで、ここでは魔法陣の形成について考えてみたい。

魔法陣の理想と現実

召喚獣を呼ぶためには召喚ゲージを溜める必要があり、そのためには魔法陣が必要となる。魔法陣は広いほうが召喚獣の滞在時間が長くなり、魔法陣を構成するエレメンタルが多いほど召喚ゲージの溜まりが早くなるので、当然ながら召喚士自身とエレメンタルの最大生成個数である六個を結んだ広面積な七角形の魔法陣が理想的な形となる。

しかし、敵はこちらの魔法陣を破壊しようと行動してくるので、理想的な魔法陣を作るのはなかなか難しい。魔法陣形成、召喚獣の召喚、対ユニット戦闘……。それらすべての要素を複合的に考え対処することが『悠久の車輪』では必要になるのだ。



こんな巨大な魔法陣を作るのが理想的だが……。そうそううまくはいかないのが現実だ。



自軍復活エリアの周囲にエレメンタルを生成すれば、守りやすく復活エリアでのHP回復も容易になる。

守れるサイズがイイね

前述したとおり魔法陣の面積は広い方が良いので、ついつい最初から大きな魔法陣を作ろうと考えがちになる。しかし、ここが落とし穴でもある。魔法陣を広く作ろうとすると、必然的にユニットは広く配置せざるを得ず、戦力が分散する結果となる。そこを敵に各個撃破されると、序盤からいきなり不利な展開となってしまうのだ。

そこで、最初は自軍復活エリア付近にエレメンタルを作ると戦力を分散させることもなく守りやすい陣形となる。エレメンタルは最大生成個数六個のうち、二個は最終的な仕上げのためにとっておき、まず四つで小さな魔法陣を作ってやるといいだろう。

仕上げのエレメンタル

召喚ゲージが溜まってきたら、いよいよ最後の仕上げだ。召喚の瞬間、魔法陣を広くすることができれば、召喚獣の滞在時間を延ばすことができる。そこで、敵陣深くまで侵攻してエレメンタルを生成しよう。理想は敵陣の一番奥の左右の隅にエレメンタルを作ることだ。主力ユニットで着実に敵ユニットを退けながら侵攻するのもいいが、シーカーの移動力を利用して、敵の防衛網をかいくぐり一気に敵陣深くにエレメンタルを生成してしまう電撃作戦も有効だ。



シーカーの《死を告げる魔鳥騎兵隊ヒドゥ》は、アビリティでさらに移動力を上げられるので、仕上げのエレメンタル生成役にピッタリだ。

『悠久の車輪』よろず情報

コンティニュー料金システム

『悠久の車輪』のプレイ料金は、一回300円が基本となっているが、一部のプレイモードに限り割引料金でコンテニューできる仕様となっている。こういったサービスは、ほかのアーケードカードゲームでも導入されており、『悠久の車輪』も同様だ。

腕に自信のある人は全国対戦モードで勝ち抜けば割安料金でプレイができ、まだゲームに慣れていない人は、手堅くシナリオモードでコンティニューして遊ぶなど、腕前に合わせてプレイモードを選択することができる。

■プレイ料金(全モード共通)
一回300円

■継続プレイ(コンティニュー)の料金
●全国対戦モード
同じNESYSカードとデッキでコンティニューする場合、勝敗にかかわらず一回だけ200円でコンティニュー可能。
※プレイヤーレベルが10レベルになると、勝利した時のみ最大二回までコンティニュー可能な料金方式が選択できるようになる。
プレイ料金：300円→200円→100円。
ただし、敗北した場合は一戦目でもコンティニューできず終了となる。
●シナリオモード
同じNESYSカードとデッキでコンティニューする場合、勝敗にかかわらず一回だけ200円でコンティニュー可能。
●COM戦モード
同じNESYSカードとデッキでコンティニューする場合、勝敗にかかわらず一回だけ200円でコンティニュー可能。
●店内対戦モード
コンティニュー不可。
●チュートリアルモード
コンティニュー不可。

画面を撮影！　スクリーンショットボタン

アーケードカードゲームをやっていると「今の画面、保存してブログに貼りたいなぁ～」などと思うことが結構あるのではないだろうか？　『悠久の車輪』ではそんな夢をかなえてくれる「スクリーンショットボタン」が実装されており、プレイ中の画面を撮影して携帯やPCのオフィシャルサイトから閲覧したりダウンロードできるサービスが予定されている。

現在判明している仕様では、一回のゲーム中に一枚だけ撮影が可能で、携帯サイトでの閲覧のほか、将来的には携帯だけでなくPCから壁紙にも使えるような大きなサイズのファイルでのダウンロードも予定されているらしい。ゲーム中の珍事件を自分で撮影してブログにアップ！　といった遊び方も出来るようになる日も近い。なお、一回のゲーム中に残せる画像は最後に撮った一枚のみだが、撮影の回数に制限は無いので満足いくものが撮れるまで何度でも撮り直せるぞ。

気に入った名場面を撮影!!



ロケテスト版NESYSカードについて

『悠久の車輪』は昨年6月と10月に首都圏でロケテストが行なわれたが、その際に販売されたNESYSカードが、現在稼動中の製品版でエラーを起こす事例が報告されている。

ロケテ版NESYSカードから通常販売されているものにデータを引き継ぎをしても異常は発生する恐れがある。右記の公式サイトで詳細が確認できるので、まだ使っている人は早めに対応したほうがいいだろう。

公式サイトURL
http://yu-sha.net/

お問い合わせ
株式会社タイトー　お客様相談センター
電話：0120-57-0788
受付時間：10:00 ～ 18:00　《年中無休》

妄想の車輪 **MPの溜まり方**：実は、召喚士がダメージをくらうとMPが回復する。対戦相手が召喚獣を召喚したら、あえてダメージを食らってMPを溜め、一気に複数のユニットを復活させるなんてこともできる。これで一気に逆襲に転じることができるぞ。また、戦闘不能ユニットのレベル合計が多いほどMPの回復率は上がる傾向にあるようだ。

召喚士戦術指南書

チュートリアルは卒業して何回か実戦は積んだけど、なかなかうまく勝てない。そんなニューカマーのホイールチルドレンのために手強いユニットと戦う時の立ち回りや戦術を解説！

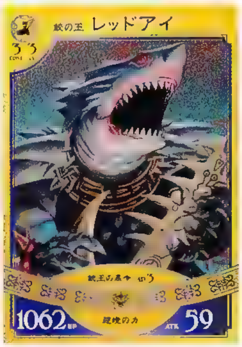
オレがボスだ！ 文句があるか!?

ものすごい戦闘力があるわけでは無いのに……対戦するとなぜかものすごく強く感じる……そんなユニットがここで紹介する《sc009SR 鮫の王レッドアイ》や《ba011SR 独眼竜アーライ》などのレベル3～4の[SR]ユニットだ。能力値的に飛び抜けたものは無いが、アビリティやスキルが自己強化を行ない、知らない間に強くなっている。同レベルのユニットで真っ向から戦っても、まず勝てないことが多い。さすがストーリーで重要なポストにいるキャラは違うということか……。

この系統のユニットは、レベル2～3のユニット複数体で取り囲み、確実に戦闘不能に追い込もう。これらの、キーユニットさえ倒せれば、残りの敵ユニットはそれほど強くない場合が多いので、あとは簡単に勝てるだろう。復活してくるキーユニットにも、常に注意を払ってプレイしよう。



孤高の竜騎士団長アーライ。スキル「底力」のおかげで、敵召喚士を中途半端に攻撃するとアーライが強くなるので注意しよう。



通常のシーカーの戦闘力をはるかに超えるレッドアイ。アビリティは使いどころが限られるが、それが無くても純粋な戦闘力はハイレベルだ。

脅威の砲撃要塞

中～高レベルマスターもまた、非常に手強い存在だ。特にCOMが使うマスターは人間離れした動きで効率よく遠距離攻撃を行なってくるのでたちが悪い。レベル3以上のマスターは、強力なアビリティを持つものが多く、一回のアビリティ起動で戦局を覆されてしまうこともある。

キーパー単体では強烈な砲撃に耐えることができず、簡単にやられてしまうが、シーカーやマスターで連携を取って攻撃すれば付け入る隙はある。シーカーが敵高レベルマスターに突撃している間に、味方マスターで後方から攻撃するというのは定番だ。同じくシーカーで追い立て、キーパーのZOCでからめとるというのも有効な戦術だ。

シーカーがデッキに入っていない場合は、マスターを中核に多数のユニットを結集させて攻撃するしかない。復活エリア内でHPを回復しているマスターは倒しにくいので注意しよう。



グランガイアの巫女グラリス。APは溜めてよし使ってよしで死角がない。アビリティでキーパーのゴブリンを強化して一気にラッシュしてくるぞ。



何でもかんでもテレポートさせるダンサーのアラダ。アビリティを使うと範囲内のユニットすべてを復活エリアに戻してしまう。

COMは千手観音？

人間は腕が二本しかないので、プレイカードの操作にも限界がある。しかし、COMは操作できるユニットに限界が無いので、6体以上のユニットを使っていても、タイムラグ無く一斉に行動してくる。

また、マスターの操作にもムダが無いため常に的確な射程で遠距離攻撃を行なってくる。COMの多数デッキは難易度設定によっては非常に強力な相手となる。こういった物量戦型のCOMデッキとの対戦で有効な方法は、敵ユニットと戦うエリアを限定してしまうことだ。

たとえば、自軍のユニットを自軍エリアから出さずに寄ってきた敵ユニットだけを戦闘不能にする「待ち」作戦が有効だ。最初は次々と敵ユニットが復活してくるが、徐々にMP回復が追いつかなくなり、敵ユニットが復活する間隔が長くなってくる。そうなったら、反撃のチャンスなので自軍エリアから出て攻勢に転じよう。



怒涛のごとく押し寄せる敵ユニットの群れ！ 絶えず各ユニットが動いているので、すべてに対処するのは難しい。的を絞り込んで各個撃破していこう。



ユニット数の多いデッキと相性がいいアルカディア軍の女騎士レマン。アビリティを使われたらいったん逃げるのが得策だろう。

取扱注意！ 危険なエレメンタル

最後はエンチャントが付与されたエレメンタルの危険性についてだ。エンチャントにはさまざまな効果があるが、現在危険なエンチャントといえばネクロポリスやグランガイア、シルヴァランドの一部のユニットが持つ対ユニット攻撃力を与えるエンチャントだろう。

これは非常にやっかいなので、エンチャントされたエレメンタルは迅速に破壊しよう。エンチャントは通常のアビリティと違い付与されたエレメンタルが破壊されるまで効果が持続するので、放っておくと知らないうちにダメージを受けているなんてことになりかねない。

シナリオモードでは、始めからエンチャントされたエレメンタルが複数初期配置されていることがあるので、注意しよう。《ba009R 大地を守るアディル》の「破壊の門の召喚」は、召喚士に直接ダメージを与えるという一風変わった効果を持っている。



若手の地竜騎士アディル。「破壊の門の召喚」はエレメンタル1つで召喚士のHPを1／4弱削るので、作動する前に破壊しよう。



召喚士に直接ダメージを与える「破壊の門」。このエンチャントが初期配置されているステージでは、手早くエレメンタルを破壊しないと自分の負けになることもあるぞ。

妄想の車輪 **関連キャラクター**：関連キャラクターからは、『悠久の車輪』の登場人物たちの豊かな人間関係を垣間見ることができる。意外な人物につながりがあってとても面白いだけでなく、ゲームにも影響を与えるデータなのは紹介してきたとおりだ。たとえ敵対的に見える関係でも、マイナスの効果になったりすることはないので、ぜひ一緒に使ってあげよう。

カードリスト [R][SR]

神聖帝国アルカディア

LV	クラス	名前	HP	ATK	INT	AP	召喚	レアリティ	アビリティ
LV 2	キーパー	牡牛の戦槌ボーデ	860	45	6	3	HP↑	R	範囲内の味方ユニットのHPを回復する。時間帯が昼の場合、回復量を増やす。
LV 5	キーパー	コロッサス	1496	82	5	2	HP↑	R	一定時間の間、このユニットの攻撃力を上げ、近接攻撃範囲を拡大する。
LV 5	キーパー	聖王アレキサンダー	1496	59	8	5	HP↑ ATK↑	SR	一定時間の間、味方アルカディアのユニットの攻撃力と防御力を上げる。
LV 4	キーパー	象牙の魔笛ヴァトン	1311	74	5	3	HP↑	R	範囲内の味方アルカディアのエレメンタルに以下の能力を与える。「周囲の味方ユニットの防御力を上げる。」
LV 5	マスター	堕天使ルシフェル	1400	39	7	4	DEF↑	SR	一定時間の間、範囲内の味方ユニットの攻撃力と防御力を上げる。LVが低いほど上げる数値を増やす。
LV 4	キーパー	血と涙の剣シンクヴァト	1311	74	5	1	HP↑	R	範囲内の味方アルカディアのエレメンタルに以下の能力を与える。「周囲の味方ユニットの攻撃力を上げる。」
LV 4	シーカー	偵察兵ボルタ	1268	51	7	4	HP↑ DEF↑	SR	一定時間の間、このユニットは以下の能力を得る。「周囲の味方アルカディアのユニットの攻撃力と防御力を上げる。」
LV 3	マスター	灰色の賢者サウザンド	1025	24	8	3	DEF↑	SR	復活していない味方ユニットの中からランダムに1体を選び、味方復活エリアの中心に復活させる。このアビリティは時間帯が昼の時のみ使用できる。
LV 3	シーカー	酔いどれ熊ブランド	1062	55	5	2	HP↑	SR	一定時間の間、味方アルカディアのエレメンタルの数に応じてこのユニットの防御力を上げる。

神秘の森シルヴァランド

LV	クラス	名前	HP	ATK	INT	AP	召喚	レアリティ	アビリティ
LV 5	マスター	茨の皇女リリィ	1400	49	5	2	SATK↑	SR	範囲内の味方シルヴァランドのエレメンタルに以下の能力を与える。「周囲の敵ユニットの移動力を下げる。」
LV 5	キーパー	インセクトプレデター	1496	82	5	4	SATK↑	SR	範囲内の敵ユニットと敵召喚獣の中からランダムに1体を選び、ダメージを与える。ダメージを与えた場合、与えたダメージに応じて、このユニットのHPを回復する。
LV 4	シーカー	輝く瞳アイリス	1268	53	7	3	SATK↑	SR	一定時間の間、範囲内の味方シルヴァランドのユニットの攻撃力と防御力を上げる。
LV 3	キーパー	金色の尾グル	1099	57	6	2	SATK↑	SR	一定時間の間、範囲内の味方シルヴァランドのユニットの攻撃力と防御力を上げる。
LV 4	マスター	古木のイヴィー	1225	42	6	2	SATK↑	R	一定時間の間、このユニットの遠距離攻撃範囲を拡大し、HPを徐々に回復する。
LV 5	マスター	絶望の魔女ジェダ	1400	43	7	2	SATK↑	SR	範囲内の戦闘不能状態の味方ユニットを復活させる。
LV 4	マスター	大密林のドラセナ	1225	44	5	6	SATK↑	R	範囲内の味方シルヴァランドのエレメンタルに以下の能力を与える。「周囲の味方ユニットのAPを徐々に回復する。」
LV 1	マスター	護りの木のルメックス	500	19	5	2	SATK↑	R	一定時間の間、範囲内の味方ユニットのAPを徐々に回復する。

巨人山脈グランガイア

LV	クラス	名前	HP	ATK	INT	AP	召喚	レアリティ	アビリティ
LV 4	キーパー	火薬樽ゴブリン マカー	1311	74	5	4	ATK↑	R	範囲内の味方グランガイアのエレメンタルに以下の能力を与える。「このエレメンタルが破壊された時、周囲の敵ユニットと敵召喚獣にダメージを与える。」
LV 5	キーパー	機械神グラン・ピュータ	1496	69	8	2	ATK↑	SR	一定時間の間、範囲内の敵ユニットはランダムに移動する。
LV 5	キーパー	究極超人ドガ	1496	70	7	3	ATK↑ DEF↑	SR	一定時間の間、このユニットの攻撃力と移動力を上げる。
LV 5	キーパー	サイクロプス	1496	82	5	2	ATK↑	R	範囲内のユニットと召喚獣にダメージを与える。その後、このユニットは戦闘不能状態になる。
LV 4	マスター	洞窟大王ゴルガル	1225	38	7	4	ATK↑SATK↑	SR	範囲内の敵ユニットと敵召喚獣にダメージを与える。
LV 3	マスター	囁く巫女グラリス	1025	31	8	3	ATK↑	SR	一定時間の間、味方グランガイアのキーパーの攻撃力と移動力を上げる。
LV 4	キーパー	炎の見張りゴブリン ナンガ	1311	74	5	4	ATK↑	R	ユニット、召喚獣、エレメンタル、召喚士にダメージを与える。
LV 1	キーパー	ラッパ吹きゴブリン チョモラ	540	33	4	1	ATK↑	R	一定時間の間、味方グランガイアのエレメンタルの数に応じてこのユニットの攻撃力を上げる。

海洋帝国スケールギルド

LV	クラス	名前	HP	ATK	INT	AP	召喚	レアリティ	アビリティ
LV 2	シーカー	王宮親衛隊タイガーアイ	830	46	4	2	ATK↑	R	一定時間の間、範囲内の敵ユニットの移動力を下げる。
LV 2	マスター	王宮魔導師セレ	800	30	7	1	DEF↑	R	一定時間の間、範囲内の味方ユニットの中からランダムに1体を選び、移動力を上げる。
LV 3	シーカー	鮫の王レッドアイ	1062	59	3	3	ATK↑	SR	一定時間の間、味方スケールギルドのユニットの移動力を上げる。このアビリティは天候が雨の時のみ使用できる。
LV 4	キーパー	深淵に棲む者グー	1311	74	5	2	DEF↑	SR	味方召喚ゲージを増やす。
LV 5	キーパー	ダライアス	1496	75	6	3	ATK↑ DEF↑	R	味方エリアか敵エリアにいる敵ユニットにダメージを与える。ダメージを与えるエリアはこのユニットがいるエリアである。
LV 5	キーパー	腹ぺこザンダー	1025	31	8	3	ATK↑	SR	一定時間の間、範囲内の敵ユニットの中からランダムに1体を選び、そのユニットの攻撃力に応じてそのユニットの攻撃力を下げ、このユニットの攻撃力を上げる。
LV 5	マスター	三日月の魔女ローレライ	1400	47	8	1	DEF↑	SR	範囲内の敵ユニットにかかっているアビリティの効果を無効化する。このアビリティは天候が雨の時のみ使用できる。
LV 3	マスター	緑海の幻術師ステラ	1025	35	6	3	DEF↑	R	一定時間の間、範囲内の味方ユニットの中からランダムに1体を選び、賢さを上げる。

情報の車輪 『悠久の車輪 ～ Eternal Wheel ～ スターティングガイドブック』：前のページでも紹介をしたが、現在アルカディア編集部から『悠久の車輪』の稼動後最速のカードリストムックが好評発売中だ。カードの表面画像とともに紹介されている全カードリストや勢力別全カードリストなど、各種リストが充実しているので、ぜひデッキ構築の参考書として役立てていただきたい。

先月に引き続き、今月は『悠久の車輪』のレアリティが[R]と[SR]のプレイカードのカードリストを公開する。先月と今月のリストで全カードリストの完成だ！

竜王の翼 バハムートロア

LV	タイプ	カード名	HP	ATK	INT	AP	召喚	レアリティ	アビリティ
LV 4	マスター	陽炎の舞姫サーラ	1225	37	8	3	SATK↑	SR	一定時間の間、味方バハムートロアのユニットは敵ユニットのアビリティの対象にならない。
LV 5	シーカー	片思いのロザリオ	1448	63	7	5	ATK↑SATK↑	SR	一定時間の間、このユニットの攻撃は軽減されない。
LV 5	シーカー	希望の仔トゥィンクルスター	1448	56	8	4	HP↑ATK↑	SR	一定時間の間、範囲内の味方ユニットの中からランダムに1体を選び、攻撃力と防御力を上げる。
LV 5	キーパー	シャイターン	1496	82	5	2	HP↑SATK↑	R	範囲内のユニットの攻撃力が一定以下の場合、そのユニットにダメージを与える。
LV 3	シーカー	すべてを飲み干すサマカ	1062	49	6	4	ATK↑	R	範囲内の敵ユニットの中からランダムに1体を選び、ダメージを与える。その後、一定時間の間、そのユニットはこのユニットに向かって移動する。
LV 2	キーパー	大地を守るアディル	860	53	5	3	ATK↑	R	範囲内の味方バハムートロアのエレメンタルの中からランダムに1個を選び、以下の能力を与える。「一定時間の後、敵召喚士に1度だけダメージを与える。」
LV 3	キーパー	独眼竜アーライ	1099	56	6	4	ATK↑	SR	一定時間の間、範囲内の敵ユニットはこのユニットに向かって移動する。
LV 3	マスター	物を還りしアダラ	1025	30	8	2	SATK↑	R	範囲内のユニットをそれぞれの復活エリアの中心に移す。

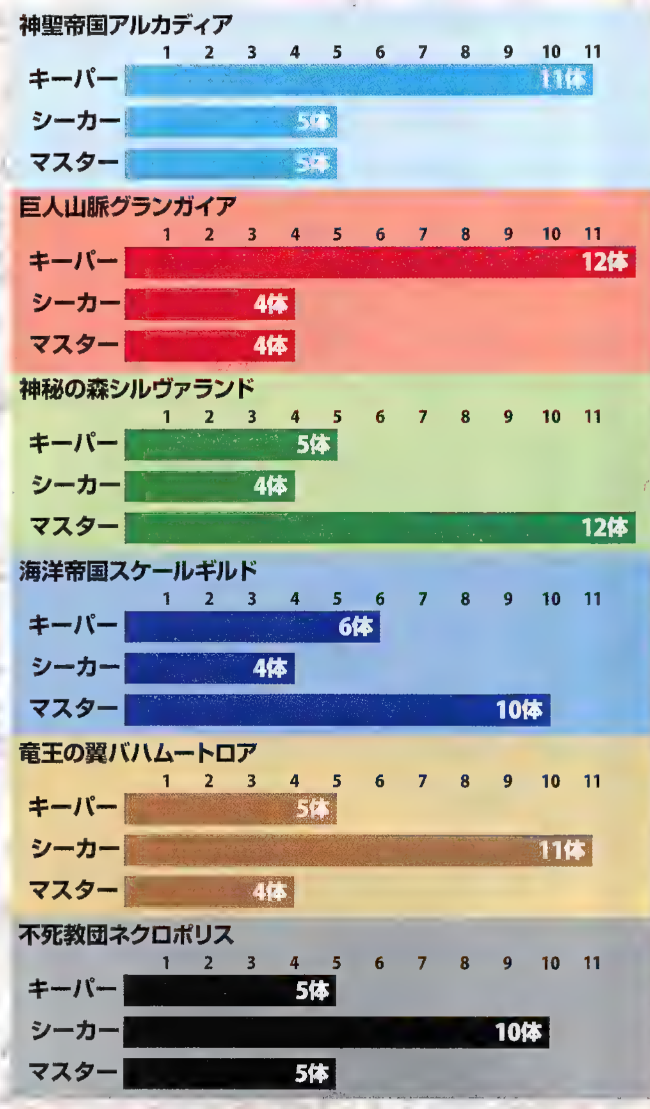
不死教団 ネクロポリス

LV	タイプ	カード名	HP	ATK	INT	AP	召喚	レアリティ	アビリティ
LV 1	キーパー	厳格なコルツフット	540	29	6	2	HP↑	R	一定時間の間、範囲内の敵ユニットの中からランダムに1体を選び、攻撃力と防御力を下げる。
LV 3	マスター	深紅の牙ダルタニア	1025	33	7	3	SATK↑	SR	範囲内の敵ユニットにダメージを与える。その後、一定時間の間、そのユニットの防御力を下げる。
LV 5	マスター	神祖アルカード	1400	36	9	4	ATK↑SATK↑	SR	一定時間の間、範囲内の敵ユニットの攻撃力と防御力と移動力を下げる。LVが低いほど下げる数値を増やす。
LV 2	シーカー	戦闘用メイド　オレガノ	830	38	6	4	SATK↑	R	一定時間の間、範囲内の味方ユニットは対戦相手から見えなくなる。このアビリテイは時間帯が夜の時のみ使用できる。
LV 3	シーカー	戦闘用メイド　ローズマリー	1062	46	7	3	SATK↑	R	一定時間の間、範囲内の味方ユニットの攻撃力と対召喚士攻撃力を上げる。その場合、このユニットは戦闘不能状態になる。
LV 5	キーパー	ドラゴンゾンビ	1496	82	5	2	HP↑DEF↑	R	一定時間の間、このユニットは以下の能力を得る。「周囲の敵ユニットの数に応じて周囲の敵ユニットに一定間隔でダメージを与える。」
LV 4	キーパー	白夜の紳士ドルビー	1311	67	6	4	HP↑	SR	一定時間の間、範囲内の敵ユニットの攻撃力と防御力を下げる。時間帯が夜の場合、下げる数値を増やす。
LV 2	マスター	優しさのエキナシア	800	32	5	4	SATK↑	R	範囲内の味方ネクロポリスのエレメンタルに以下の能力を与える。「周囲の味方ユニットは対戦相手から見えなくなる。」
LV 5	シーカー	夢路の淑女シャローン	1448	65	8	2	SATK↑	SR	一定時間の間、範囲内の敵ユニットの防御力を下げる。

おまけリスト

勢力別ユニットタイプ数

各勢力のユニットタイプ数をグラフで表してみた。これを見れば、その勢力の特徴となるユニットタイプが一目瞭然だ。



リストの見方

リストの項目解説

各リストの一行目は、ユニットのレベル、タイプ、カード名が記載されている。【HP】はユニットの耐久力。【ATK】はユニットの攻撃力。【INT】はユニットの賢さでアビリティの効果などに影響するパラメータだ。【AP】はアビリティの使用に必要な消費AP。【召喚】は召喚獣カスタマイズの効果が記載されている。

アビリティ効果範囲

リストの一番右の図は、アビリティの効果範囲を表している。これはプレイカードの裏面に記載されているものと同じなので、アビリティの能力でデッキに入れるカードを選ぶ際の参考にしてほしい。

召喚獣カスタマイズ

表の【召喚】項目は、このユニットがデッキに入っている際に召喚獣の能力に与える効果が記載されている。【HP】は召喚獣のHP。【ATK】は攻撃力。【SATK】は召喚士に与えるダメージ。【DEF】は防御力を表す。各略号の後ろの【↑】は能力が上昇、【↓】は能力が低下することを意味している。

妄想の車輪 **3Dモデルの観賞**：プレイ中、メイン画面ではユニットたちの3Dモデルが映し出されている。お気に入りの「嫁」カードを使っている時などは、ぜひその活躍を見たくなるが、画面を映すカメラの角度が良くない！　という時もあるだろう。実は、カメラは操作中のカードの向きと連動しているのだ。ぐるぐる回して、ベストな角度で「嫁」を観賞しよう。

ウイイレ 絶対ストリート宣言!!

WORLD SOCCER
Winning Eleven® ARCADE CHAMPIONSHIP 2008

ワールドサッカーウイニングイレブンアーケードチャンピオンシップ2008
■メーカー ：KONAMI
■ジャンル ：オンライン対戦サッカーゲーム
■操作方法：8方向レバー＋6ボタン／PS2専用コントローラ
■発 売 日：2008年3月（稼働中）

Text：マンモス丸谷

公式サイト http://www.konami.jp/





俺たちが ウイイレACをやる理由

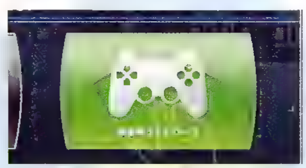
★全国どこでも快適な通信回線
★リセット、小細工の無しの対戦環境
★真剣勝負がしたい奴はゲーセンに集結！

ウイイレを初めてやる人は……



アーケードスティックがオススメ。特殊なパスやドリブルを少ないボタン数で実行することができる。

『ウイイレ』フリークは……



慣れ親しんだPS2コントローラーで参戦すべし。PS3やXbox 360のコントローラーには非対応なので注意。

欧州・南米の約120クラブが参戦！





今作は各国代表に加えクラブチームも参戦。合計180チーム(前作比300%超え！)を使用することが可能。現実のフットボール界で活躍している選手は、ほぼ網羅されているぞ。

『2006』からの引き継ぎは？

前作で使用していたe-AMUSEMENT PASSを使えば、獲得していた移籍交渉Lvや称号など、ほとんどのデータが継承される。獲得した選手は継承されないが、移籍交渉Lvに変換。ゲーム開始時から有力選手を自分のチームに迎え入れられるぞ。

継承される要素
- 称号
- 大会入賞カップ
- 大会参加メダル
- 移籍交渉Lv

2タイプの対戦で熱く闘え!!

本作の試合はCPU戦を選ばない限り、どのモードでも対人戦となる。実力の近い相手がマッチアップされるので、常に白熱した戦いが期待できる。立ちふさがる相手を倒し、高みを目指せ！

全国の猛者とガチ対戦 オンラインマッチ

好きなクラブや代表チームを選んで戦うワンマッチモード。ランクの変動や敗北によるペナルティなどはない。およそ180チームの中から好みのチームを見つけて、気軽にオンライン対戦を楽しもう。なお本作から試合中に画面をタッチするとアイコンチャットが表示され、相手に感情を伝えることができる。ハーフタイム中やゴールキック時など、操作に支障のない状況で使ってみるといいだろう。



チーム構成は家庭用『ワールドサッカーウイニングイレブン2008』に準じている。いまのうちに各チームの陣営をチェックして、使用チームを決めておくのもいいだろう。公式モバイルサイトでもチェック可能だ。



アイコンチャットは試合中ならいつでも利用できる。ボールが止まっているセットプレーの前後で使うのが無難だが、インプレー中に画面をタッチして自己表現するのもアリ!?

最強のチームを作る マスターリーグ

オンラインリーグに参戦し、選手を獲得しながら上のリーグを目指すモード。ゲーム開始時に使用チームを選ぶが、所属選手はマスターリーグオリジナルの面々。移籍交渉Lvで選手を獲得し、ほかのプレイヤーとの差別化を図り、理想のチームを作ってリーグ戦を勝ち抜こう。

1 チームを立ち上げる

初期チームメンバーはどのクラブを選んでも変わることはない。応援しているチームやユニフォームのデザインで決めよう。

2 試合でポイントを稼ぐ

同じリーグに所属する。プレイヤーと対戦。昇格とチーム強化のために勝利を目指す。負けてもある程度移籍交渉Lvが手に入るので、積極的に試合をこなしていこう。

3 選手を獲得する

移籍ポイントがある程度溜まったら実力のある選手を獲得。序盤は日本人選手(全員移籍交渉Lv20)やクラブチームの控え選手を狙うといい。

昇格について

所属するリーグはシーズンの結果により変動。1シーズンの期間は1週間。[illegible]にコインを投入すると試合前にシーズンの結果がアナウンスされる。トッププレイヤーが集うディビジョン1を目標に戦おう。

『アーケードチャンピオンシップ』で勝つためのポイント

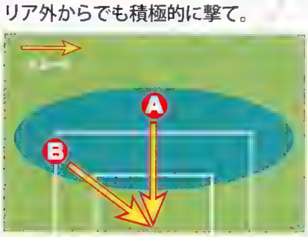
プレイヤーが培ってきた『ウイイレ』のテクニックは本作でももちろん通用する。だが作品を重ねることによる進化や、アーケードという場ならではの要素により、有効な戦術は変わってくる。アーケード版ならではという注意点をここで覚えておくといいだろう。

積極的なプレイが有効

ひと足早くプレイさせてもらったところ、本作は従来のシリーズに比べプレスの圧力が弱いように感じられた。とくにゴール前が顕著で、ペナルティエリアの中でもパスが通りやすく、長時間ボールをキープすることもそれほど難しくはない。加えてドリブルでのかわしも成功しやすく、ミドルレンジからのシュートも有効。遠目からの仕掛けでも、いい結果が生まれやすいので、積極的にシュートを撃っていこう。

ミドルシュートを狙え!

狙いをつけたボールや適度なパワーのシュートをキャッチされるのはまれ。弾かれたところで再度チャンスが生まれるので、シュートはエリア外からでも積極的に撃て。



サイドをえぐる頻度を増やす

選手の能力にもよるがセンタリングの精度がイマイチ。エリア内に切り込んでのシュートかショートパスを選択したほうが効率がいいかも？



時間の流れに注意

アーケード版と家庭用の最大の違いといえば、試合時間だろう。時間の経過がかなり早いので、負けている際はスローイン→ボールアウト→スローインといったタイムロスが致命傷になることがある。状況に応じて手数をかけず、ボールを失いにくい行動をチョイスする必要があるぞ。



サイドの攻防は時間のロスにつながりやすい。絶対に点を取りたいときは中央突破がいい。



パス回しは慎重に

FWのボールへの意識が高いのも本作の特徴。一見安全なゴール付近のパス回しも、FWが驚異的な食いつきを見せ、失点に繋がることも。

『2008』最初の大会が開催決定!!

稼動から約1カ月後の4月下旬から『ウイイレ2008』初の大会が開催される。ゲームプレイ時に特別大会を選べば参加できる。詳細は『ウイイレ』シリーズのポータルサイトhttp://www.konami.jp/we/を参照してほしい。

三国志大戦享楽的雑多企画頁

銅雀台

第一回投稿局地戦

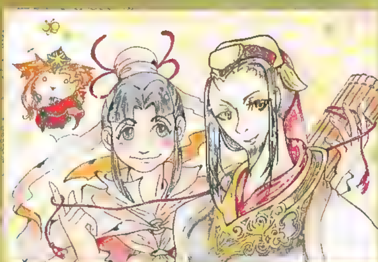
軍師カード風横イラスト大会

さてさて、今回の「銅雀台」は全編、記念すべき第一回投稿局地戦をお送りいたします！　縦描きとは少し勝手が違う横描きのイラストでも、皆さま見事に秀逸な力作を投稿してくださいました。その妙技の数々、とくとご覧くだされ！

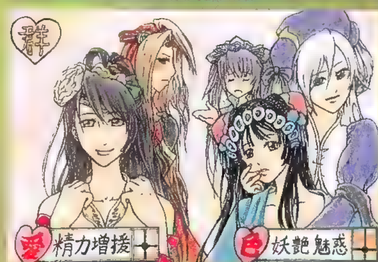
今回の掲載者全員に称号「軍師」授与！



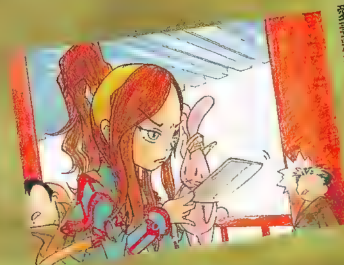
（投稿帝八品・福岡県　皐月トミィさん）
☆「横描きは全身入れやすいので、女の子描くときはいいですね！　ふとももまで描ける（笑）」とは、ハガキ裏での皐月殿のお言葉。
その言葉通り、魅惑の脚が……っと目が奪われている隙に、なんか旦那様に雷落ちてますが!?　一本でも即撤退ですがッ!?（汗）



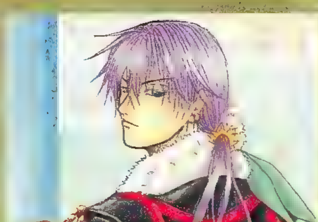
（良将十品・千葉県　桂さん＆蒼樹さん）
☆魏の誇る荀氏二軍師、ご家族合作で共演！　曹操様も、安心しきっているご様子で（笑）。



（良将十品・静岡県　水川さん）
☆実装希望の声も多い、女性軍師の究極型！　これぞ群雄美女連環、奥義もなにげに強力!?



（英傑七品・宮城県　はなやか涼子君）
☆これは……怖すぎ！　あ、愛妻料理の最中ですよね!?



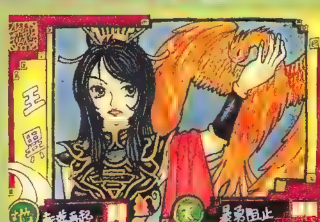
（九品・山口県　Nagiさん）
☆今作では軍師率急上昇中の劉曄殿。この冷静沈着たる風貌は、まさに軍師の鑑です！



（良将九品・石川県　チーパオさん）
☆赤壁の炎に浮かび上がる、周瑜と諸葛亮、二大軍師の勇姿。いずれも劣らぬ天才である二人ですが……このように一枚の軍師カードになったとしたら、もはや向かうところ敵なし!?



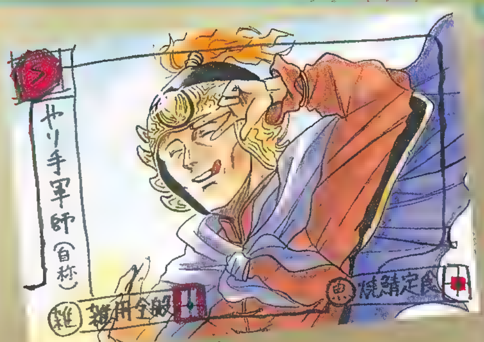
（大英傑九品・大阪府　華南さん）
☆好きな武将が軍師なら、やる気も倍増。全君主の夢です！



（勇将十品・神奈川県　未虎さん）
☆王異殿も軍師役が適任!?　陣略は馬超殿専用かも（笑）。

fan114が選ぶ！ 雄飛傑作

……ずるい!!　ずるすぎる!!!!　こんなのど真ん中ストライクに決まってるじゃないですか～（笑）。兵略・陣略共になんて魅力的なんでしょう。って……ん？　この絵から察するに……もしや陣略は自分がおいしい思いをするだけ？　はい、兵略しか使いません（笑）。属性がまるで意味を成さないのと、４勢力のどれにも属してないようなので、必ず２勢力以上になってしまう迷惑っぷりもたまりません（笑）。



（八品・山口県　刃さん）

今回新たに「軍師」「破軍星」の称号を獲得して称号が複数になった方は、気分に合わせて作品裏面のペンネームを書くところに、使いたい称号を書いてくだされ！

なお、今月分でいただきました通常の投稿も、次回以降の掲載候補ストックに入っておりますゆえご安心めされよ！　さらに次回は、新たな局地戦の告知もあるとの話ですぞぉ!!



現在の投稿領土

魏　29.3%	蜀　14.6%
呉　24.4%	群　31.7%

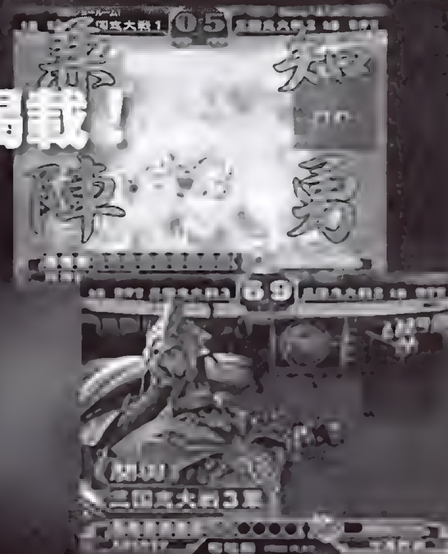
投稿募兵中！

「銅雀台」では「三国志大戦」の投稿や企画案を募集中!　あて先はこちら→　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1　株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「銅雀台」係　メール投稿はafro@arcadiamagazine.com宛てに、住所等とともに「銅雀台」宛てと明記の上お送りを!　Hマークがある投稿者の方のHPは、http://arcadiamagazine.comの「投稿者リンク」に掲載中!

開発者スペシャルインタビュー掲載！

三国志大戦3

今回は特別企画として、開発者インタビューを掲載！『三国志大戦3』に込めた想いとは!?　そのほか、デッキ紹介や英傑伝攻略など、情報満載!!



[illegible]

fan114が聞く!!

『三国志大戦3』が目指す道

「三国志大戦3」のコンセプトとは？

稼働から4カ月がたち、三周年イベントや全国大会の開催が決定し、盛り上がりを見せる『三国志大戦3』。プレイヤーからさまざまな意見が聞こえてくるが、そのプレイヤーを代表して、fan114が開発者に直撃！

――『三国志大戦3』になって初のインタビューとなりますが、この時期になった理由は？

西山　最初はユーザーの皆さんにいろいろと試行錯誤していただきたかったので、こういう時期にさせてもらいました。まずは触ってもらって、いろいろ議論をしてもらって、というスタイルなんですよ。

松永　やっぱりリリース側のほうから新しい要素を伝えてしまうというのは、ユーザーの皆さんにとってはもちろん、僕たちにとっても一番つまらないと思うので。

――[illegible]コンセプトなどをお聞かせください。

松永　おさらいでさかのぼりますが、まず『三国志大戦』（Ver.1）はとにかく対戦ゲームとして一番面白いものを作ろうという単純明快なコンセプトでした。そして『2』は『1』ではできなかったコミュニティや成長要素という楽しさを組み込みました。そこで、三国志大戦はひとまずやるべきことはやりつくしたなという感触があって、『3』は遊びで大きな仕掛けを入れて、もう一度、イチからリスタートするような感覚にして、いろいろと新しい可能性を感じられる作品にしようという想いがありました。

西山　ナンバリングタイトルというものは、大体が『1』ではやり足りてないんですよね。そして『2』である程度一通りやりきるんです。ただ、僕は変えたい人なんですよね。お客さんに『え!?　そっちだったの!?』って言われたくて。

松永　『2』は本当に肉付けをするという方向の作品だったので、『2』を作っている途中から、もう一回作り直すとしたらどこを作り直すだろうと、ずっと考えているところがありました。例えば兵法や計略も軽くなってもいいのか？　骨組みは全部違うものにしてしまってもいいのか？　どこまでが三国志大戦の骨格で、どこからが入れ替え可能なパーツなのかと、骨組みを見直していった時に、ここを取り替えれば『三国志大戦』というゲームのまま新しい事ができるかもしれない！　っていうのを考えた結果、今回の『3』の形になりました。

――そこで『3』での1番大きな変更点というと、やっぱり軍師になるんでしょうか？

松永　はい。そういう意味では、兵法を取り替えて新しいものをドンと入れてみたという感じです。

西山　『1』、『2』と稼働してきて、デッキを見てしまえば、ほとんど戦況を予測できてしまうような状





プロデューサー
西山　泰弘　氏
『三国志大戦』シリーズのプロデュースを手がける。三国志大戦の産みの親。

ディレクター
松永　純　氏
『三国志大戦2　若き獅子の鼓動』に続き、ディレクターを勤める。

況になっていて、何のために相手の兵法が分からないようにしてあるのか？　というところがあったんです。というのも、ユーザーさんのレベルの向上も影響してはいるんですけどね。そこで、兵法を別の新しいものにすることに決まりました。

松永　『2』の後半では再起・増援・連環の３兵法に、使用率が集中してしました。そのことからも、兵法っていう遊び自体がユーザーさんの中で飽和してしまい、これ以上新しい[illegible]なくなっているんじゃないか？　というのがありました。そこで今回は、カード化することで、デッキ構築の中に組み込み、さまざまな戦略がとれるような形にしました。今現在は、。陣略および兵略がベスト20ぐらい[illegible]り均等に分散が起きているので、ユーザーさんが自分のデッキや戦略に応じて軍師カード[illegible]いうことが実現できているのではないかと思っています。

――[illegible]ですね。『三国志大戦２』では[illegible]で兵法をある程度は変えたりして[illegible]

西山　ええ。対応する遊びになっていたというのがあったので、[illegible]「兵法」は今作では「[illegible]」になりましたが、それらもデッキを作る[illegible]ようにしました。

――[illegible]しょうか？

松永　そうですね。[illegible]という新しい遊びの[illegible]ために、あえて少し強力になってはいます。ですのでバランスに関してはまだ調整の余地が残っていると思っています。

兵種にも新しい要素を

――なるほど。[illegible]今回、[illegible]間での移動速度や攻城力など、大幅に変更が変わっていますよね。

西山　大きく変わったのは歩兵と弓兵ですが、まず歩兵はユーザーの皆さんのスキルが向上していった影響で、[illegible]のアドバンテージというものがほとんど無くなっていたというのが理由です。そこでもう少し[illegible]ように[illegible]上げたということころです。弓兵に関しては[illegible]しい遊びに加えて[illegible]上げた方が、[illegible]盛り上がるといった[illegible]という判断で[illegible]を加えました。大きな[illegible]ではなく、プレイ[illegible]が面白くなるだろうという考えからですね。

――[illegible]

西山　弓兵に関しては、[illegible]やりきっていなかった部分だったんですが、今回やっとやれたという[illegible]があります。「1」では騎兵のアクションが[illegible]にあって、「2」では槍兵に[illegible]追加されて、「3」では弓兵のアクションを追加しないといけないね、ということで、今の形になりました。やっぱりカードを[illegible]動かすのが楽しいゲームなので、動きの少なかった弓兵に[illegible]を加え、今までよりも[illegible]をより効率的にできるようにしました。

――[illegible]

西山　本当は『1』、『2』の段階からやりたかったんですけどね。

松永　ええ。でも「1」や「2」の段階ではマップはやりすぎないほうがいいなという判断でした。例えば、「1」では[illegible]サイド[illegible]マップなども、デッキ[illegible]なくなってしまうという声を多く聞きましたし。マップは公平性が求められる[illegible]ですよね。ただ『三国志大戦』も３作目ということで、こういう[illegible]の遊びも[illegible]

――[illegible]

西山　ユーザーさんのスキルの向上に伴って[illegible]デッキなどが[illegible]なくなっているなど、いくつかの要素があったのですが、中でも１番大きかったのは、コスト1.5だったらここまでが限界だよね、コスト2ならこれぐらいのスペックがないと使えないよねといった認識が定着してしまっている部分があったので、そこを崩し、このスペックは今の環境でどれだけの価値があるんだろうって、もう一度ユーザーさんの中で計れない形にしたかったんです。そうしないと、デッキを組む面白さ、創造する楽しさが無くなってしまうので、「3」をリリースするタイミングでその楽しさを改めて味わってもらうようにしたかったというのが一番の狙いです。

勢力の特徴はそのままにより面白く！

――では次のお話に。今回の勢力別のコンセプトなどに[illegible]

西山　全体的に言いますと、主となる魏・蜀・呉の３勢力のコンセプトは大きく変わってはいません。まず、魏は兵種や計略的にもテクニカルな要素を持たせています。どちらかといえば上級者向けでしょうか。もちろん上級者しか楽しめないなんてことはあってはいけないですし、[illegible]ませんが、腕が上がるほどに[illegible]楽しめる勢力ですね。

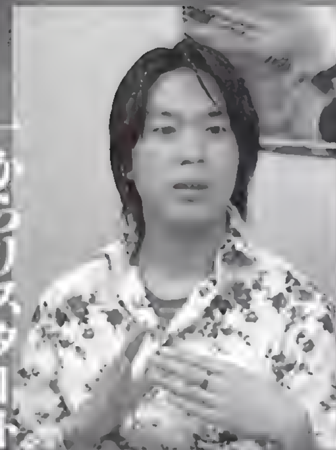
松永　蜀は基礎スペックの高さと、[illegible]り合って崩していくという最も[illegible]を作れるようにし、初級者から上級者まで幅広く使ってもらえるような勢力にしていますね。呉は計略を撃つことそのものに爽快[illegible]のがコンセプトとなっています。[illegible]気持ちいいっていう。【R】周瑜の「[illegible]」がいい例なんですが、[illegible]に対して、計略を[illegible]ことができますよね。[illegible]中級者向けというのかもしれません。

――[illegible]ですけど、[illegible]

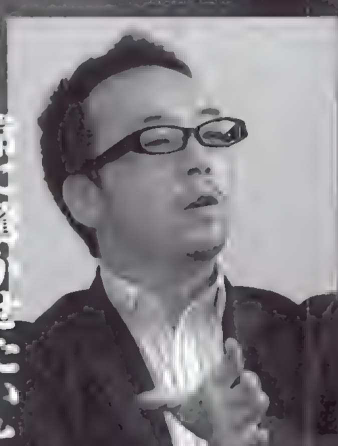
西山　僕は群雄はマニア向けではないかと思っているんですが（笑）。

松永　（笑）マニアというか、こだわりを持つ方や一般的なものに縛られたくない方に向けた勢力ですかね。コスト２武将がいないことや、コスト１の復活持ち武将がいるのも特徴の一つで、多枚数のデッキが組みやすく、逆に一般的な形のデッキが組みにくくなっています。ただ、今回の群雄という勢力は、[illegible]だった武将を組み込んだこともあって、以前の他勢力のように完全に[illegible]という勢力では無いようにしています。

西山　全勢力でそれぞれの勢力の個性や、「1」「2」とやってきた上での「3」での[illegible]なバランスなど、色々と[illegible]しているのですが、基本的には「2」から大きくコンセプトを変えるといったことはありません。ここは逆に変えない方がいい部分だと思っています。



一からリスタートできるような環境を



常に驚かせたいと思っています

──このタイトル、何だかコナミカンタと思うのですが、そもそも……

松本　昔なら蹴落系計略、今なら石兵系計略ですよね。これらの新タイプの計略は、「見た目で効果がわかりやすい」というコンセプトの下に作りました。複雑なシステムや計略を作るのは簡単なんですが、どうしても初心者の方に難しくなってしまいますよね。なので、武将が見えなくなる、援護兵の効果が出てくるなどといった効果が、事前に解説の無くてもゲーム内で使っていただければ楽しめるように心がけました。これから追加される計略などに関しても、そういった分かりやすい計略を増やしていきたいと思っています。

──期待が高まりますね。では、カードについてですが、今回、レジェンドに蒼天航路が登場しましたよね。

西山　あれは西山……西山がやるときはやるじゃん、てみんなに言ってもらいたくて（笑）。

一同（笑）

西山　それは冗談ですけれども、タイトルも「3」と大きくバージョンアップされて、やっぱりカードの面でもインパクトを与えたかったんですよ。これは常に考えていることなんですけどね。

──ユーザーの反応はいかがでしたか？……ましたね。始めて……しました。

色々な人に楽しんでもらえる『三国志大戦』を目指します

──では、最後に『三国志大戦』の今後の展開などをお願いします。

西山　大会なども気合いを入れていきますし、もちろんバージョンアップもやっていきます。新しいプレイヤーさんも取りこみつつ、イベントや仕掛けでどんどん盛り上げていきたいですね。その上で、プレイヤーさんの声にも耳を傾けつつ、常に僕らの中でベストと思っているチョイスを、お客さんに提案していきたいと思っています。海外での方も人数が増えてきたので、両国間でも交流が持てるような、そういう将来的な展開も考えています。

松本　まずは3周年のイベントを4月12日にやらせていただきますし、その後すぐに全国大会も始まります。このタイトルはこれからもガンガン盛り上げていきますよ。

──……スタートしましたよね。

西山　最初の長期化大会は前回も行いましたが、「3」になって一回目という事もあるのですが、新規のプレイヤーさんにも大会がどういうものなのかというのを知ってもらいたいというのもあって、参加しやすいように設定しました。これからはもっといろんな人が参加できる大会を仕掛けていこうと思っていますので、楽しみにしていてください。

──……

西山　また始め時期がいて、後からどんどん伸びてくる人がいて──。おかげさまで「2」の中盤になってから設置していただける店舗が増えて前回の限定の倍以上、約1200店舗以上になっているので、プレイするチャンスはすごく増えたと思います。実際、今回は「2」のときよりも新規プレイヤーさんが非常に増えています。やはり人が増えてくれないとゲームの寿命は縮えてしまうわけですから、そうはなりたくないし、『三国志大戦』をプレイしていただけるプレイヤーさんが増えてくれるとうれしいですからね。プレイ環境もそうですが、始めたばかりのプレイヤーさんが楽しみながらゲームの深みを感じていただけるような、そういう初心者に向けたもの作りを今後もしっかりしていきたいと思います。上の人だけを満足させるゲームっていうのはどんどん作れます。前作までプレイしていないと難しいっていう仕様はいくらでも入れることができるんです。

松本　それは簡単にできてしまいますね。

西山　でもそれはやっぱりやらないんですよ。でも、やり込んでくれているユーザーさんに物足りないとも言われたくないんです。そういうバランスの中で、英傑伝の高難度の章だったり、大会だったり、ユーザーの皆さん全員にいろんなメッセージを向けています。今は多くの方に快適にプレイしていただけるような環境が出来ているので、ぜひ楽しんで頂きたいと思います。

松本　それと西山の言うように、「3」は、ある意味、仕切り直しのタイトルになっているので、今までプレイしてきたユーザーさんの中には物足りないという方もいるかもしれません。しかし、仕切り直しにしたことによって、やれることも一気に広がりました。Ver.2からの延長という作りではできなかったことをどんどんやりたいと思っているので、今後の展開にもぜひ期待していただきたいですね。

西山　イベントや大会などの仕掛けも、ユーザーさんの期待をいい意味で裏切るようなものを用意していきたいと常に考えていますので、楽しみにしていてください。

──それでは最後に気になるカード追加に関してですが（笑）。

西山　当然これからも三国志大戦は継続していくので期待してほしいですが、これ以上しゃべると、にしじまんに怒られるかな？（笑）具体的な時期は言えません（笑）。常に驚かせたいと思っていますので。

西嶋　当たり前です。僕もまだ教えてもらってないことをしゃべらないでください！

──……（笑）。今後の情報に期待します。それでは、本日はありがとうございました。



さらに広がる「三国志大戦」の世界　ファンイベント、全国大会が開催!!

国内では3周年の宴も開催に決まった「三国志大戦3」。全国大会も決まり、目が離せないところだ。実は、「三国志大戦」は海外でも大会を開くなどさまざまな動きを見せている。海外ではまだバージョン2が稼働しているため、同じ環境では無いが近い将来、世界大会なども開催されるかもしれない？

■「三国志大戦」～三周年の宴～
開催日時：2008年4月12日
開催場所：大田区産業プラザPiO

■三国志大戦3　全国大会
覇業への道　～英傑乱舞～
開催日時：2008年7月26日
開催場所：大田区産業プラザPiO



三国志大戦3
アルミデッキケース
全4種（魏・呉・蜀・他）



三国志大戦3
レザーカードホルダー
全4種（魏・呉・蜀・他）

プライズも登場中!!

プライズにアルミデッキケースとレザーカードホルダーが登場。アルミデッキケースはオフィシャルトッププローダー状態のデッキを収納できる優れもの。レザーカードホルダーは武将カード36枚、君主カード1枚が収納できる

流行デッキのコンセプトを知る! デッキ紹介&対策

[illegible]バージョンで流行している忠義デッキ。今回はそんな忠義デッキへのメタとなるデッキを紹介するぞ。

左慈デッキ

復活を持つ【SR】左慈の「変化の術」をメインに使い、常に攻勢をかけていくのが、このデッキのコンセプトだ。

まず、開幕は【SR】左慈の伏兵を士気3がたまるタイミングで解除されるように立ち回り、解除され次第、すぐさま「変化の術」を使ってリードを奪いにいこう。号令などに対しては、効果時間の差を活かした【SR】左慈の「変化の術」＋「弱体化の小計」or「殿,私の馬を！」などで対抗していくことになる。この時、【SR】左慈は極力突撃を受けないように注意。【SR】左慈で主力の攻城を抑え、ほかの部隊で低武力武将の攻城を妨害しよう。攻勢を凌いだ後のカウンターでも【SR】左慈が強化されたままになるので一方的に押し込めるぞ。軍師の【SR】司馬懿を使った場合、「混元一気」は敵城前に配置するのが基本。最後まで逆転の可能性を見出せる。

忠義デッキには対しては、武力10以上の【SR】左慈で【SR】関羽以外の相手をするという形が重要。【SR】関羽の突撃に注意しつつ、周りの武将を倒していこう。ここでも常に攻め続け、相手の兵力を削り続ける必要があるぞ。

サンプルデッキ

武将名	コ	兵	武	知	特技	計略	属
【SR】左慈	1.5	歩	4	9	伏、復	変化の術(3)	天
【R】龐徳	2	騎	9	1	-	特攻戦法(4)	地
【C】胡車児	1.5	槍	6	3	-	完殺戦法(3)	地
【C】張梁	1	歩	5	1	-	黄巾の群れ(3)	人
【C】曹昂	1	騎	3	4	-	殿、私の馬を！(3)	天
【C】郭皇后	1	騎	2	7	魅	弱体化の小計(4)	地



オススメ軍師

このデッキと相性がいい軍師は【SR】司馬懿。「混元一気」の使い勝手が良く、リードを奪われている状態であっても、敵城前に配置していればいつでも逆転のチャンスがある。また、守りで使うにしても、移動速度減少の効果があるので、騎兵が相手でも[illegible]撃滅できるぞ。



相手が[illegible]してきた場合は、左慈の[illegible]で対抗しよう。自[illegible]で被害を最小[illegible]

このデッキへの対策

左慈デッキはアタッカーとなる武将の知力が低いので、ダメージ計略や妨害計略が有効。ダメージ計略に対しては部隊を分けることで、左慈側はある程度対応できるが、妨害計略はすこぶる苦手。【R】龐徳＋αを機能させないようにしよう。そしてメタとして成立するのが騎馬単デッキだ。号令で強化したところを【SR】左慈に変化されたとしても、突撃の殲滅力を活かせばすぐに撤退させることができる。また、槍兵が【C】胡車児しかいないので、抑えて槍を消すのも難しくない。ほかのデッキと比べて、騎馬単デッキなら、開幕の左慈の変化を組み込んだ攻勢からの攻城も防ぎやすいので、終始有利な状況を展開できるぞ。

好きなカードを使ってデッキを作る このカードを使いたい!!

三国志に思い入れがあるなら、だれしも好きなカードを使ってデッキを組みたいもの。いろいろなデッキを作ってみよう！



ピックアップカード

【R】許褚

武力10の弓兵で募兵持ち。スペックは申し分ないのでそれを生かすには周りの武将のサポートが必須になってくるのだ。

許褚を使うためには?

今回は、編集うまのすけ氏の希望により、【R】許褚を使ったデッキを考察することに。

必要なのは弓兵の天敵騎兵から守るための護衛と攻城役の槍兵。まずは最有力の候補として【R】魏延をチョイス。募兵を持ち、敵城に張り付いての「大車輪戦法」は、後方からの許褚の援護があればかなりの破壊力。

さらに、騎兵対策で、コスト1.5に【R】馬謖を登用してみました。このコストの武将はだれを使うか少々悩みどころではあるものの、今回は消費士気の少なさなどなどを考慮しての選択です。

サポート役の武将の選択

やはり5枚デッキが安定するかな？ と思い、残りは1コストの武将二人にすることに。まずは武力要員として【UC】楽進を。さらに、城に張り付いた【R】魏延の兵力を回復するために【C】呉懿を選んでみました。ここは、号令対策で【R】龐統や、伏兵を探したりするために【C】郭皇后なんかもアリかな？

軍師は、天属性の多さから、【SR】司馬懿を選択。敵陣に陣略を張ってごり押しを狙う方向で。開幕から攻めるなら【C】陳羣も面白そう。そんなこんなでデッキ完成！

こんな感じで完成しました!



基本的な戦略

基本的な戦い方は、【R】許褚で援護しつつ、【R】魏延を敵城に向かわせる。【R】魏延が城に張り付いたら騎兵の突撃には「大車輪戦法」か「挑発」、兵力が減ったら「的確な援護」と使い分けるのだ。「挑発」などを駆使して各個撃破して敵の足並みを乱し、まとめて号令をされないようにするのも重要だ。

使用する軍師によって戦い方を変えられるのも面白い。軍師に【SR】司馬懿を使っているなら、「混元一気」を敵陣に設置し、ここぞというときに陣略内で「大車輪戦法」を使って一気に決着を狙うといいだろう。【C】陳羣であれば、同じく敵陣に陣略に設置。奥義ゲージがたまったら即使い、武力を底上げして攻めまくると良い。武力11の弓の援護はなかなか強烈だ。

城の守りは「虎痴の怪力」で乱戦して死守するのがいい。2回連続で使えば、敵の主力をまとめて撤退させるのも十分に可能だ。

軍師カードの[illegible]に迫る！

軍師マニアックス

今回は、軍師カードの意外と知られていない部分に迫る！ それぞれの奥義の効果をきっちり把握して、自身のデッキにあった軍師を選ぼう。また、【SR】周瑜の配置のコツや、軍師レベルによる奥義ゲージのたまり方も解説するぞ。

軍師ごとの奥義の性能差

[illegible]ごとに定められている奥義。実は、これらは同じ奥義であっても、場合によっては効果が違ってくる。それは[illegible]してほしいのが、訓練で上昇する「[illegible]」「[illegible]」「陣略」のゲージだ。これらは訓練によって定められた値まで上昇するのだが、同じ奥義を持つ軍師でも、軍師ごとにそれぞれゲージの長さに差がある。

レベルが一定以上になったとき、この長さに差が[illegible]すく、レベル15以上になれば、その効果は[illegible]ものになってくる。右の写真は、[illegible]に「[illegible]」を持つ【R】郭嘉と【C】陳登の軍師レベルが15になったときの奥義の差を比較したものだ。よく見てほしい。

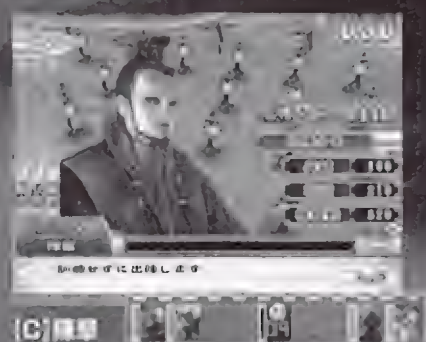
このように、同じ奥義でも、そのゲージの最大値によって[illegible]に差が現れる。たとえば、デッキの内容を省みて、ほとんどの場合「[illegible]」しか使わないのであれば、軍師はそれぞれ【C】[illegible]や【C】[illegible]などのカードを使った方が、[illegible]れてせん滅されてしまったときなど、とっさの場合に効果を発揮するのだ。

どうしても強力な軍師や、使い勝手の良い計略と陣略を持つ軍師を選びたくなるが、ときには自身のプレイを省みて、使用した[illegible]からデッキに適した軍師を探してみるのも重要だぞ。



【R】郭嘉

[illegible]【R】郭嘉の兵略ゲージは7。奥義ゲージを最大までため[illegible]と、撤退していた武将の残カウントは11となる。



【C】陳登

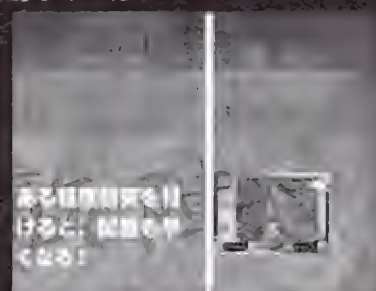
[illegible]

Pick Up! 【SR】周瑜の使い方

【SR】周瑜のように味方すら効果を及ぼす陣略は配置の仕方に注意と工夫が必要。

例えば、うまくスペースを作れば、敵城の角で味方が攻城をしているとき城から出てきた敵武将のみ効果範囲に入れることができる。

例を挙げると、向かって右側に陣略を配置するなら、盤面の「敵陣」の文字の「車」という部分、その縦の線にカードの左面をあわせて配置し、レベルが上がり範囲が拡大したらカードを少しずつ城門側に寄せるといいぞ。これに慣れたら、画面で大体の位置を覚え、左にスペースを作る練習もするといいだろう。このように、盤面を利用すれば、大まかな位置を覚えやすいぞ。



※お店によっては多少のズレがあるので注意しよう。

軍師レベルと奥義ゲージのたまり方

●レベル1の場合

軍師のレベルが1だった場合、[illegible]たまる速度は遅く、特に強力な陣略を使用する場合はマックスになるまでかなりの時間を要するようになる。例を挙げると……

●知勇兼陣
・LV1、武将の属性がコスト1の場合
残カウント約53で奥義ゲージマックス
・LV1、武将の属性がコスト8の場合
残カウント約79で奥義ゲージマックス
●極滅業炎
・LV1、武将の属性がコスト1の場合
残カウント約8で奥義ゲージマックス
・LV1、武将の属性がコスト8の場合
残カウント約52で奥義ゲージマックス

このようになっており、ゲージの上昇が遅い陣略は相当の時間を要する。

●レベル15の場合

特定の軍師をある程度使いつづけていればレベル15までは、まず到達できるだろう。ここまでくれば上昇速度も早く、早い段階で効果を発揮できるように。同様に例を挙げると……

●知勇兼陣
・LV15、武将の属性がコスト1の場合
残カウント約61で奥義ゲージマックス
・LV15、武将の属性がコスト8の場合
残カウント約80で奥義ゲージマックス
●極滅業炎
・LV15、武将の属性がコスト1の場合
残カウント約28で奥義ゲージマックス
・LV15、武将の属性がコスト8の場合
残カウント約60で奥義ゲージマックス

このように、ゲージの上昇速度が遅いものほど顕著な差が現れてくるのだ。

●可能な限りレベルアップ!!

軍師のレベルは、上げておいて損をするということは全くない。お気に入りの軍師がいれば、積極的に訓練をつぎ込んで上げるのもよし、[illegible]が余っているなら、普段使わない軍師でも、レベルを上げておけば、いざ新しいデッキを組んで、その軍師を使いたくなったときに役に立つぞ。



奥義ゲージがかなり早い段階でマックスになれば、相手より有利な状況での戦いを行なうことができるのだ。

英傑伝兵書　巻之参

各章ともに、今までとは違って一筋縄ではいかないシチュエーションが待ち受けている中盤戦。それぞれの特徴を把握して、最適の武将を中核にした対策デッキを作って挑もう。

曹魏の章

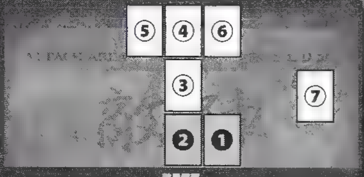
特殊な計略や7部隊の大軍など、まともにぶつかると苦戦は必至となる敵軍ばかりが現れる「曹魏の章」中盤。計略ばかりに頼らず、騎兵を活用して敵部隊を素早くせん滅しよう。

第七話　軍師の罠

自城ゲージが60%で対戦が始まるが、イベントがすべて終了するまで無理は禁物。最初の指令では伏兵を使い、最後の指令では騎兵の迎撃を狙うといい。鄒が舞ったら囮部隊で敵を引き離し、集中攻撃で倒そう。「完殺戦法」を使う胡車児にも注意！

戦闘指令	備考
15カウント以内に、胡車児を撃破しろ！	
15カウント攻城させるな！	
15カウント以内に典韋で賈詡を撃破しろ！	【R】典韋

敵軍配置



敵兵情報

❶賈詡(騎/武4・知9/完殺の計)	❷張繍(騎/武3・知5/悪逆無道)
③胡車児(槍/武6・知3/完殺戦法)	④鄒(騎/武2・知6/苦楽の舞い)
⑤一般兵(歩/武4・知4/強化戦法)	⑥一般兵(騎/武4・知4/強化戦法)

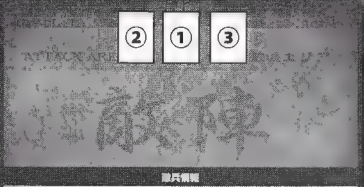
※❶、❷は伏兵状態。

第八話　内乱の炎

一般兵たちは最後の指令の間しか出現しない。最初の指令では槍兵で迎撃すると、関羽が撤退するので注意！　第二の指令では士気が増えるのでこれを活かし、最後の指令で全体強化や「刹那の神速」を使う士気を残そう。「落日の舞い」も有効だ。

戦闘指令	備考
15カウント以内に、【SR】関羽に一騎討ちで無双3回出して勝利しろ！	
20カウント以内に、張飛を撃破しろ！	
25カウント以内に、【R】郭嘉で攻城しろ！	【R】郭嘉

敵軍配置



敵兵情報

①劉備(槍/武8・知6/桃園の誓い)	②関羽(騎/武10・知7/忠義の大号令)
③張飛(槍/武10・知2/挑発)	④一般兵(騎/武2・知3/強化戦法)
⑤一般兵(槍/武2・知3/強化戦法)	⑥一般兵(弓/武2・知3/強化戦法)

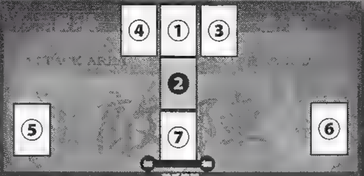
※[illegible]は最後の戦闘指令以外は自城待機。

第九話　官渡の戦い

排出停止の袁紹軍武将が多いが、計略はほとんど使ってこない。各指令は壁連続突撃を駆使すれば楽に達成できるので、騎兵が多めのデッキが望ましい。最後の指令では戦闘力が低い攻城兵を、槍兵に気を付けつつ「神速戦法」などで狙おう。

戦闘指令	備考
15カウント以内に突撃を4回成功させろ！	
15カウント以内に淳于瓊を撃破しろ！	
25カウント以内に、【UC】徐晃で3部隊撃破しろ！	【UC】徐晃

敵軍配置



敵兵情報

①袁紹(騎/武5・知5/栄光の大号令)	❷田豊(歩/武4・知9/隙無き攻勢)
③淳于瓊(槍/武6・知3/鳥巣の酔末魔)	④張郃(槍/武6・知5/一番槍)
⑤許攸(城/武3・知6/香車戦法)	⑥蒋義渠(城/武4・知7/大引己篇)
⑦辛評(城/武3・知8/時限式自爆)	—

※❷は伏兵状態。

蜀漢の章

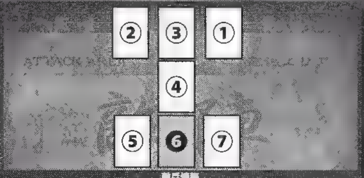
曹操軍の精鋭との戦いが繰り広げられ、「覇者の求心」などの強力な計略の脅威が付きまとうため、対抗できる計略が必須。強力な騎兵を確実に迎撃して[illegible]をマスターしよう。

第七話　新野の攻防

対戦中は始終「神速戦法」を使ってくる曹仁が厄介だが、逆にこれを迎撃すれば楽に撤退させることができる。最後の指令では兵力が200%になる曹仁は無視して、敵城に張り付いてから全体強化計略と、騎兵の連続突撃を使ってせん滅するといい。

戦闘指令	備考
20カウント以内に曹仁を撃破しろ！	
15カウント自軍部隊を撤退させるな！	
15カウント以内に敵5部隊を撃破しろ！	【R】徐庶

敵軍配置



敵兵情報

①曹仁(騎/武6・知5/神速戦法)	②楽進(騎/武4・知3/強化戦法)
③李典(弓/武3・知6/反計)	④牛金(騎/武3・知1/猪突猛進)
⑤一般兵(歩/武1・知6/強化戦法)	❻一般兵(騎/武2・知3/強化戦法)
⑦一般兵(槍/武2・知3/強化戦法)	—

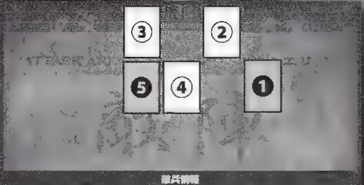
※❻は伏兵状態。

第八話　長坂の戦い

対戦の時間が80カウントの制限戦だが、焦らずまずは反計系計略を持つ劉曄と荀彧を倒して攻めあがろう。最初の指令では自軍の移動速度が下がるので、自城前で密集し、槍ぶすまを構えて耐えしのごう。最後の指令は【R】張飛の「挑発」で！

戦闘指令	備考
15カウント攻城させるな！	
15カウント以内に槍撃を6回成功させろ！	
20カウント以内に【R】張飛で敵3部隊を撃破しろ！	【R】張飛

敵軍配置



敵兵情報

❶曹操(騎/武8・知10/覇者の求心)	②夏侯惇(騎/武9・知7/隻眼将の大喝)
③楽進(騎/武4・知3/強化戦法)	④荀彧(弓/武1・知9/玄妙なる反計)
❺劉曄(騎/武2・知7/看破)	—

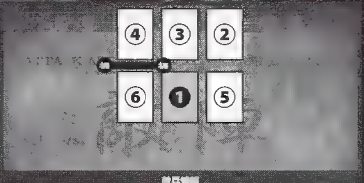
※❶、❺は伏兵状態。

第九話　赤壁の戦い

蜀の槍兵の天敵・許褚が「虎痴の怪力」を連打するため、槍兵で不用意に近付くと撤退は確実。特に第二の指令では武力がさらに上がるので、「落雷」などで遠くから倒したい。曹操が戦場で立ち止まったら、「覇者の求心」が来るので要注意！

戦闘指令	備考
20カウント自軍部隊を撤退させるな！	
15カウント以内に許褚を撃破しろ！	
15カウント以内に敵3部隊を撃破しろ！	【SR】諸葛亮

敵軍配置



敵兵情報

❶曹操(騎/武8・知10/覇者の求心)	②許褚(弓/武10・知2/虎痴の怪力)
③楽進(騎/武4・知3/強化戦法)	④荀攸(弓/武3・知8/大水計)
⑤一般兵(騎/武2・知3/強化戦法)	⑥一般兵(槍/武2・知3/強化戦法)

※❶は伏兵状態。

孫呉の章

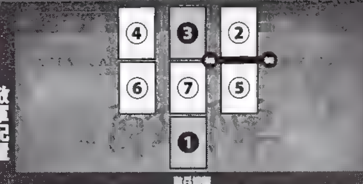
いよいよ孫権の代となり、赤壁辺りの激しい戦いの連続が始まる。弓兵も重要だが、苦手な騎兵を抑え、攻城役にもなる槍兵も必ず投入したい。速攻を狙うなら、全体強化計略も欲しい。

第七話　小覇王の最期

最も脅威となるのは、第二の指令中の于吉。武力と知力が上がり、2部隊以上が範囲に入ると使う「水禍の計」が高威力になる。最後の指令でもそうだが、于吉には必ず横から近付こう。【R】孫策や【R】周泰などの超絶強化で即座に倒してしまおう。

戦闘指令	備考
15カウント以内に走射を5回成功させろ！	
20カウント以内に于吉を撃破しろ！	
30カウント以内に【R】孫策で攻城しろ！	【R】孫策

敵軍配置



敵兵情報	
❶于吉(歩／武1・知7／水禍の計)	②劉表(弓／武1・知7／指鹿為馬の計)
❸黄祖(弓／武5・知3／麻痺矢戦法)	④士燮(歩／武6・知4／強化戦法)
⑤一般兵(歩／武4・知4／強化戦法)	⑥一般兵(騎／武4・知4／強化戦法)
⑦一般兵(弓／武4・知4／強化戦法)	―

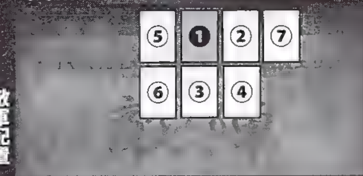
※❶、❸は伏兵状態。

第八話　孫権出陣

弓兵を2部隊以上使わないといけない制限戦なので、高武力の弓兵を使おう。敵軍の武力は低めだが、黄祖が「麻痺矢戦法」を、ほかの武将が「強化戦法」を連発するので油断は禁物。最後の指令では甘寧を「孫呉の武」などで強化し、接近戦を挑もう。

戦闘指令	備考
20カウント以内に走射を8回成功させろ！	
15カウント自軍部隊を撤退させるな！	
20カウント以内に【UC】甘寧で黄祖を撃破しろ！	【UC】甘寧

敵軍配置



敵兵情報	
❶黄祖(弓／武5・知3／麻痺矢戦法)	②一般兵(騎／武3・知3／強化戦法)
③呂公(歩／武3・知3／強化戦法)	④黄射(弓／武4・知4／強化戦法)
⑤一般兵(歩／武4・知4／強化戦法)	⑥一般兵(騎／武4・知4／強化戦法)
⑦一般兵(槍／武4・知4／強化戦法)	―

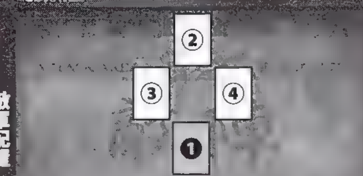
※❶は伏兵状態。

第九話　赤壁の戦い1

騎兵対策に槍兵を投入したいが、槍兵が許褚に狙われたらすぐに離脱させよう。曹操は自分一人でも「覇者の求心」を使うので、各個撃破で敵部隊を減らしておくといい。移動力が下がる最後の指令に備え、第二の指令後は敵城前に陣取ろう。

戦闘指令	備考
15カウント自軍部隊を撤退させるな！	
20カウント以内に敵3部隊撃破しろ！	
20カウント以内に【UC】魯粛で攻城しろ！	【UC】魯粛

敵軍配置



敵兵情報	
❶曹操(騎／武8・知10／覇者の求心)	②許褚(槍／武10・知2／虎痴の怪力)
③徐晃(騎／武8・知5／神速戦法)	④曹仁(騎／武8・知5／神速戦法)
	―

※❶は伏兵状態。

武練の章

普段はお目にかかれない、武将コストが8オーバーの敵軍ばかりが並ぶ[illegible]戦。各話ごとの対策が必須だ！

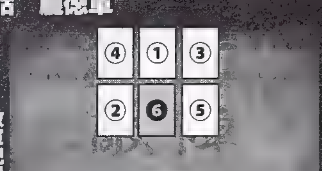
各話ともに敵部隊の情報だけ見てみると、高武力の武将ばかりが並んで手強そうに見えるが、全体強化計略を使ってくるのは第二十五話の呂蒙くらいなので、各個撃破を心掛ければ計略を節約できる。特に騎兵は必ず迎撃していこう。

また、各話ともに敵軍を全滅させた後、敵城に複数部隊で攻め込むと「再起興軍」を使われることを忘れずに。早めに使わせておきたいが、自軍も壊滅状態なら無理に使わせるのは厳禁だ。カウンターが狙える態勢が整ってから使わせよう。

第二十一話　龐徳軍

自城ゲージが70%で対戦が始まる上、敵部隊数が多く攻城が狙いにくい。計略はほぼ使ってこないので、龐徳、夏侯淵、張郃を、兵種に合わせた戦法で各個撃破しよう。騎兵と槍兵をバランスよく投入したデッキが有効だ。

敵軍配置



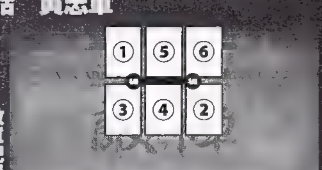
敵兵情報	
①龐統(騎／武9・知1／特攻戦法)	②曹洪(弓／武6・知4／特攻戦法)
③夏侯淵(弓／武8・知3／乱れ撃ち)	④張郃(槍／武7・知7／驍武の強兵)
⑤楽進(騎／武4・知3／強化戦法)	❻于禁(槍／武5・知5／隠密戦法)

※❻は伏兵状態。

第二十二話　黄忠軍

黄忠が「老当益壮」をメインに使ってくるが、武力はさほどではないので全体強化計略で圧倒してしまおう。普段は弓兵を先に倒し、突出してくる魏延や王平を集中攻撃しながら、後ろから突撃してくる黄忠を槍兵でけん制しよう。

敵軍配置

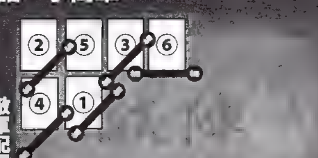


敵兵情報	
①黄忠(騎／武7・知6／老当益壮)	②厳顔(騎／武6・知3／奮激戦法)
③魏延(槍／武8・知6／大車輪戦法)	④孫尚香(弓／武5・知5／連弩麻痺矢戦法)
⑤王平(槍／武5・知6／大車輪戦法)	⑥伊籍(弓／武2・知7／的確な援護)

第二十三話　小喬軍

計略使用禁止という条件があるが、その分士気を気にせず複数勢力でデッキが組める。敵には騎兵が居ないので、許褚などの高武力弓兵を多く投入して押し切ってしまおう。周泰が「漢の意地」を使ったら、即座に逃げるように！

敵軍配置

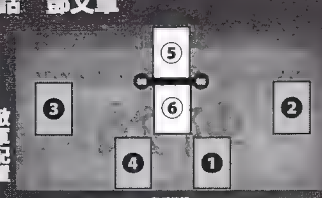


敵兵情報	
①小喬(歩／武2・知5／流星の構え)	②周泰(槍／武7・知4／漢の意地)
③徐盛(弓／武8・知8／援護兵召喚)	④程普(弓／武5・知6／連弓戦法)
⑤黄蓋(槍／武6・知3／決死の攻城)	⑥韓当(弓／武3・知3／強化戦法)

第二十四話　鄧艾軍

伏兵が4部隊もいる上に、武力の面でも典韋が手強い。開幕直後は両サイドの伏兵は位置が遠いので無視できるが、後で攻城中に背後を突かれるので早めに暴いておこう。隠密系の計略を連発してくるが、隠れても動きはさほど変わらない。

敵軍配置



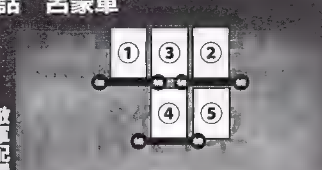
敵兵情報	
❶鄧艾(騎／武7・知9／隠密の神速行)	❷張春華(弓／武2・知8／隠密戦法)
❸程昱(槍／武1・知8／隠密戦法)	❹于禁(槍／武5・知5／隠密戦法)
⑤典韋(槍／武9・知2／刹那の怪力)	⑥楽進(騎／武4・知3／強化戦法)

※❶、❷、❸、❹は伏兵状態。

第二十五話　呂蒙軍

騎兵が使用禁止なので、こちらも高武力の弓兵で対抗しよう。「麻痺矢の大号令」に加えて徐盛が「援護兵召喚」を使ってくるので、号令に加わる前に援護兵は早めに倒しておきたい。自城の回復を活かして、カウンター攻城を狙おう。

敵軍配置



敵兵情報	
①呂蒙(弓／武8・知9／麻痺矢の大号令)	②徐盛(弓／武8・知8／援護兵召喚)
③太史慈(弓／武8・知5／連弓麻痺矢戦法)	④韓当(弓／武3・知3／強化戦法)
⑤李台(弓／武3・知4／孫呉の祈り)	

侍魂閃のすべての猛者が出そろった！





サムライスピリッツ閃

■メーカー：SNKプレイモア
■ジャンル：3D剣戟格闘
■操作方法：8方向レバー＋4ボタン
■発売日：2008年4月17日稼動予定
■使用基板：TAITO Type X2

※掲載内容はすべて開発中のものです。改良のため変更される可能性があります。

Text:ぱち

ついに稼働が目前となった「サムライスピリッツ閃」。今号では今まで紹介していなかったキャラの紹介。登場キャラクターの攻略、セオリー紹介など盛りだくさんの内容でお届けする。さらに、シリーズ誕生15周年を記念したスペシャルインタビューも見逃すな!!

十年前、太平洋で沈没した船に乗っていたレスフィーア人水夫…彼の名は『J.』。

奇跡的に日本に流れ着いた彼は、生きていくために剣を学んだ。剣の腕は達人の域にはほど遠いものの、突出した身体能力を活かし、道場破りなどで生計を立てていた。

かつては母国へ帰郷する日を夢見ていたが、ある日偶然出会った色町の芸妓と相思相愛になってしまう。『J.』は彼女の身請けを申し出たが、強欲な元締めがきり出した金額は途方もない額だった。

そんな折、天降藩の鈴姫を探し出した者には賞金が出る、という噂を聞いた『J.』は、愛刀エルヴィスを手に鈴姫捜索の旅に出た……。





噂のアイツ

J.

アフロ侍！ 侍界に殴り込み！



侍界でも抜群のインパクトを持つアフロ侍『J.』。その見た目とは裏腹に、愛する女のために闘うといった男らしさがにじみ出た姿は、まさにサムライと呼ぶにふさわしい。剣の腕こそ未熟だが、バネのような身体能力を活かしたトリッキーな剣術を得意とする。動きは派手かつ荒々しいものが多く、独特の構えから大振りな攻撃を繰り出すぞ。



年齢:34歳　血液型:A型
身長:192cm　体重:73kg
流派:月誅流
好きなもの:好きな人の笑顔
嫌いなもの:正座

王虎

大陸の大いなる壁



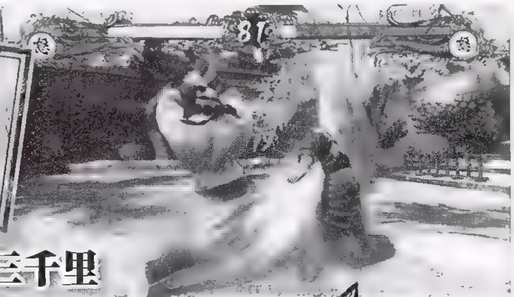
清国の武将・王虎。

ある日、彼のもとを自宅の使用人が訪れた。王虎の愛息・大虎が謎の病に倒れたというのだ。側近たちは口々に王虎に帰省をすすめたが、王虎はもくもくと仕事を続けた。

愛息の危機に気も狂わんばかりだったが、漢が私事でうろたえては恥と考えたのだ。だがここで王虎に暇が出された。王虎が八つ当たりに城の柱という柱に頭を叩きつけ回ったため、城倒壊を危惧した皇帝の温かい配慮であった。

しかし愛息の容態は思わしくなく、どの医師も首を横に振るばかり。業を煮やした王虎は世界一の医師を探すため、清国を飛び出した。

年齢:38歳　血液型:O型
身長:198cm　体重:111kg
流派:少林寺流抜刀術
好きなもの:家族
嫌いなもの:弱い男



シリーズではおなじみの王虎。今回は石柱ではなく、巨大な青竜刀を引っさげての登場。2D時代の必殺技である気功旋風斬をはじめとした、豪快かつ破壊力満点の攻撃を繰り出すパワーファイターだ。

名医を探して三千里



菅又刃兵衛

西国の生ける武神



天降藩に数々の逸話を残す菅又刃兵衛も、老いを迎えた今は鈴姫のお付き役を命じられ、平穏に暮らしていた。

そんな毎日が続くと思われたが、鈴姫が猛千代を助けた日を境に、落ち着かない日々を過ごすことになった。鈴姫が刃兵衛の目を盗んでは、猛千代のもとへ通うようになったのだ。そして、鈴姫が城からいなくなったことを侍女が知らせたとき、すわ地震かと城内の家臣がはね起きた。

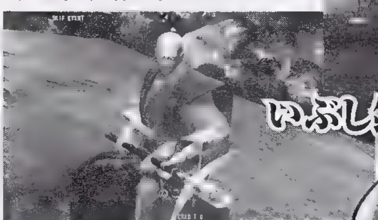
「うぬか!　姫様をたぶらかしはうぬか!」
「うおお!?　何しやがる爺ぃ!」

……猛千代の一刻に渡る必死の説明により、刃兵衛は鈴姫が謎の船の跡を追ったことを知った。

年齢:72歳　血液型:A型
身長:167cm　体重:58kg
流派:天降流槍術
好きなもの:平穏な日常
嫌いなもの:争いごと



見た目こそ好々爺のように見えるが、昔は天降藩で数々の逸話を作り出したという伝説の槍使い。リーチの長い槍技を多く持ち、遠距離から防御をそいでいく攻撃を得意とする。槍使いなので突きや払う攻撃を多く持つぞ。



いぶし銀の槍術が唸る

千両狂死郎

強にして美なる千両役者



歌舞伎の素晴らしさを世に広めることこそ己の使命と考える狂死郎。

その狂死郎のもとへ、歌舞伎の欧州全土の無期限公演の話が舞い込んだ。確かに歌舞伎界を見渡しても、世界という桧舞台で演じることができるのは、狂死郎以外に考えられない。狂死郎にもそれだけの自信はあった。しかし、狂死郎は首を傾げた。聞けば、後援者はゴルバという独立戦争で名をあげた将軍だという。亜米利加ならともかく、なぜ欧州全土での公演なのか。

「もしや…アレか?」

しばらく様子を見ることにした狂死郎だった。

年齢:33歳　血液型:B型
身長:164cm　体重:60kg
流派:舞闘流歌舞伎
好きなもの:大衆の前で舞った後の歓声
後の歓声　嫌いなもの:犬



歌舞伎を世界に知らしめるため、自分の舞を皆に見てもらうため、狂死郎は薙刀を持ち今日も見得を切る。回転系の攻撃を多く持っている上、跳尾獅子や回天曲舞、火炎曲舞など、シリーズでもおなじみの必殺技も使えるぞ。

千両役者!　再び舞う!



とりあえずこの技を使え!!

侍魂閃を闘うセオリー

ここでは『サムライスピリッツ閃』に登場するキャラクターたちをどうやって使えばいいか？　について解説していくぞ。まずは、ここで挙げられている技を参考に自分に合ったキャラを見つけてみるのもいいだろう。

Text ぱち、よるよる

アイコン説明



このアイコンは中段攻撃を表しています。浮かせ技や基本的な立ち回りの要になるような技があります。



このアイコンは、下段攻撃を表しています。ダウンを奪ったりガードを崩すための二択などに使う技があります。



このアイコンはけん制攻撃を表しています。スキが小さいため、反撃を受けにくいなど使いやすい技などがあります。



猛千代

覇王丸に教えを受け、豪快な剣術を得意とする猛千代。下段が乏しいので、投げと↓↘→＋Bの二択をメインにしよう。

最大の特徴は↓↘→による特殊ステップ。姿勢を低くしつつ前進するので、上段攻撃をかわしつつ接近できる。ステップからはリーチが長く反撃を受けにくい中段のAと、中段の浮かせ技であるBに派生する。また、ステップはしゃがみ状態へ移行するので、しゃがみ中Cなどの下段攻撃も使おう。

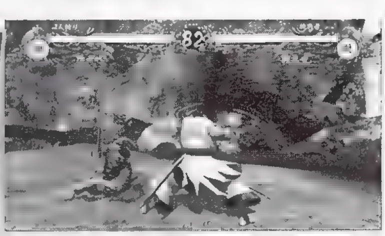
けん制は上段だが威力の高い軸移動中Aがオススメ。横斬りなので軸移動にも強く、相手の攻撃を避けた際の反撃などにも使っていける。

また、ジャスト入力がある技も多く、→→＋B→B、←＋A→ABは初段ヒットの瞬間、↙＋C→A→ABは2段目ヒットの瞬間にタイミングよく次の攻撃を入力することで連続ヒットさせられる。なお、↙＋C→A→ABは1段目と2段目が連続ヒットせず使いにくい。

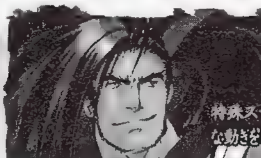
下段はヒット時にダウンを奪う↓＋Aや、2段目がスキの少ない下段のB→↓C、下・下の連係である↙＋C→Cが有効。中間距離から間合いを詰めて闘おう。

オススメ技

- 下 ↓↘→+B
- 下 ↓+A
- 中 軸移動中A



↓↘→の特殊ステップは姿勢が低く、相手の攻撃を避けつつ接近できる。中間距離では空振りに反撃を狙う↓↘→＋A、接近戦での二択をかけるときは↓↘→＋Bを出そう。



覇王丸

特殊ステップを使った攻めが爽快かつ強力な覇王丸。テクニカルな動きをしたい人にオススメのキャラだ!

発生の早い←＋Aから↘を入れっぱなしにすることで発生する特殊ステップから中下の二択を迫っていけるのが覇王丸の強みだ。特殊ステップからBを押すことで中段、↘を入れっぱなしにしてC→Aと押すことで下段の技に派生できるので、この二つの派生を軸に相手を揺さ振っていこう。これに加えて投げなどを組み合わせていくことで、相手に的を絞らせない強力な攻めを展開することができるぞ。

なお、特殊ステップは→☆↓↘と入力することでも出すことができるが、この入力で発生した特殊ステップから、↘と同時にAを押すジャスト入力を成功させることでガードされても反撃を受けない強力な浮かし技を出すことができるぞ。この技は上段判定でしゃがんでいる相手には空振ってしまうが、発生が早く、相手の上段攻撃に潜り込みつつ攻撃できるため、この技が届く距離では有効な攻撃手段となる。練習して自在に使いこなせるようにしておこう。

オススメ技

- 下 →☆↓↘中に↘+C→A
- 中 →☆↓↘中にB
- 牽 →☆↓↘+A



覇王丸のだいご味である特殊ステップからの派生技。→↓☆↘＋Aのジャスト入力に成功すると竜巻が発生し、相手の上段ガードを弾き飛ばせる。



鈴姫

華奢な見た目に反して、バスタードソードを豪快に振り回す鈴姫。相手の間合い外からわがままに攻めていこう。

鈴姫は大剣のリーチを活かして、自分の得意な間合いで技を押し付けていくのが強力なキャラだ。主力となるのは←＋B→B→Bのコンビネーションで、この技は初段のリーチが長く、2段目で止めてもスキが少ないため、主力けん制として使っていける。ヒット時は2段目で止めて投げや下段を仕掛けるのも有効だ。また、ガード時は3段目まで打ち切ることも念頭においておけば、対処されにくくなるのでバランスよく使い分けたい。↘＋B→Bもリスクの少ない中段として使えるので、この二つの技を中心にペースを握っていこう。下段の選択肢としては、ガードされてもリスクが少ない↘＋A→Aが優秀なので適度に交ぜていこう。

鈴姫はリーチが長いものの、密着距離で使っていける技が少ない。相手に踏み込まれたときは、弾きや発生の早い↘＋Bの浮かせ技で対抗するなどして対処していこう。↘＋Bはヒットすれば相手が浮くため、追撃することで大きなダメージを期待できるぞ。

オススメ技

- 下　↘+A→A
- 中　↘+B→B
- 牽　←+B→B→B



鈴姫の攻撃は大振りながらも、ガードされても反撃を受けにくいものが多い。空振りに差し込まれないように気を付けて立ち回っていこう。



菅又刃兵衛

武器が槍なので、リーチの長い攻撃を得意とする刃兵衛。遠～中距離を保ち、チクチクと体力を削り取ろう。

ダメージこそ高くないものの、中・下段の二択を仕掛けられる連係を豊富に持つ刃兵衛。A→A→B、A→A→↓＋BやB×3、B→B→↓＋Bは3段目、B→B、B→↓＋Bは2段目で中・下段の二択となる。A始動は上段だが横斬り、Bは中段なので、距離、状況によって交ぜよう。中下の揺さぶりが多くなるので、ガードし切るのが難しくなるはずだ。

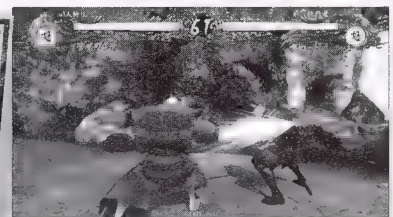
ほかには初段が上段で2段目以降が下段の→＋A→B×3なども使いやすい。

連続突きを出す↓↘→＋B×5、↓↘→＋B×4→↓＋Bは5段目が中・下段の二択になっている。4段目までは連続ガードなので弾かれることも無く、途中止めからほかの技に連係させたり、出し切るなどを交ぜるのが効果的。けん制や空振りの反撃に狙おう。

→→＋Bは突進力のある中段攻撃。リーチが長く遠距離のけん制や反撃技として役立つ。この技で立ちガードを意識させよう。↘＋B、立ち途中Bは中段の浮かせ技。二択や反撃に使おう。

オススメ技

- 下　A→A→↓+B
- 中　↓↘→+B×5
- 牽　→→+B



↓↘→＋B×5は踏み込みつつ連続突きを繰り出す。そこそこリーチが長い上、5段目は下段技にも派生できる。途中止めと出し切りを交ぜ、ガードを揺さぶろう。



牙神幻十郎

中距離からペースをつかみ、近距離に持ち込んだら一気に怒濤のラッシュで押し切っていこう!

幻十郎は中距離から仕掛けていくことのできる優秀な技を持っており、中でも→→＋Bはリーチが長く、当たったときのリターンも期待できる。この技はヒット時にABを追加入力することで、追加攻撃を発生させることができる。同様に、→↓↘＋Aも同じように中距離からのけん制技として出すことができるが、この技もヒット時にABを追加入力をすることで追加攻撃を出すことができるので、この二つの技を出すときは常に追加入力まで入れておいた方がいいだろう。

近距離では発生の早いA→Cを使って相手の先手を取りつつ、2段目の下段攻撃でしゃがみガードを意識させていくことで、中段始動の↘B→A→ABが通りやすくなる。この技は↘Bヒット時に次のボタンを入力すると技の性質が変化するジャスト入力に対応している。また、ジャスト入力成功時は2段目に相手のガードを弾く効果が付加されるため、2段目で止めて攻めに緩急を付けることもできる。

オススメ技

- 下　立ちA→立ちC（1段目上段）
- 中　↘+B→A→AB
- 牽　→→+B（ヒット時にAB）



↘B→A→ABはジャスト入力ができていればまず反撃は受けない。出していける状況では積極的に出していこう。



アンジェリカ

トリッキーな動きを得意としたアンジェリカは、リーチの長さが魅力。相手に近づかせずに封殺しよう。

メインとなるけん制技としては↘＋A→A→A→C→Bが挙げられる。下下下中中の連係技で、1～3段目はどこからでもCBをつなげられる。下段のリーチが非常に長く、ガード、弾きをされても反撃を受ける心配が無い。また、4段目のCは後ろに下がりつつ攻撃するので、距離を取るのにも有効。

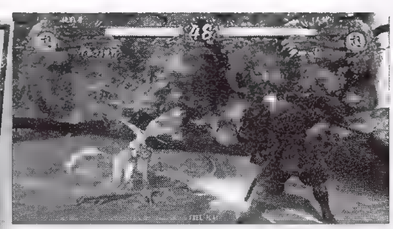
↓↘→＋Bはリーチの長い突進攻撃の中段攻撃で、↘＋A×3で下段を警戒させればヒットさせやすい。

ほかにも3段目が中、下段に連係するA→A→B、A→A→↓Aも体力をケズるのに有効。↘＋C→C→Cは宙返りをしつつ蹴りを出す技で、中段が3回続く。また、↘＋C→↓C→AB、↘C→C→↓C→ABと出せば2～3段目から下中と派生できる。

↘＋A→A→Bは3段目からローリングローズという構えに移行。構え中はAで中段、Bは中段かつ構え継続、Cは下段、←☆←でバク転し、構えを中断する。接近戦ではこれもたまに交ぜていこう。

オススメ技

- 中　↘+C→C→C
- 中　↓↘→+B
- 牽　↘+A→A→A→C→B



とにかく長いリーチを持つ↘＋A→A→A→C→B。横斬りの下段かつ先端をガードさせれば反撃を受けないと高性能。この技を軸に、アンジェリカの間合いを保って闘おう。

服部半蔵

モズ落としのプレッシャーは今作でも健在。さまざまな状況に対応できる豊富な技の数々を使いこなせ！

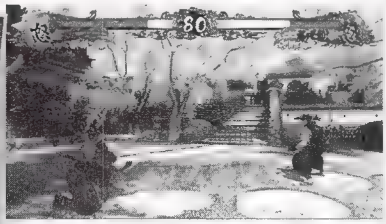
↓↘と入力することで出る特殊ステップからの攻めが非常に強力だ。特殊ステップ発生から2フレーム以内にBボタンを押すことでガード弾き効果のある中段が出るので、この技を中段のメインの選択肢として使おう。

この中段の対の選択肢としては、C＋Rの投げ（モズ落とし）が非常に有効だが、特殊ステップ中に↘を入れっぱなしにしてRを押すことで、ステップからのモズ落としを出すことができる。特殊ステップからの二択としてはこの二つで十分なプレッシャーを与えられるので、この二つの技の入力に慣れておこう。

距離を離しにくる相手には、↓↙←＋Aの手裏剣が離れた間合いでのけん制として機能するので、この技を適度に振りまいて相手にガードを意識させ、一気に近付いてしまおう。また、特殊ステップ中にAを入力することで、相手の背後に回るワープ技を出すことができるので、下がり気味の相手には奇襲として交ぜていこう。

オススメ技

- 投　C+Ror特殊ステップ中に↘+R
- 中　↓↘中にB
- 牽　↓↙←+A



怒り爆発中に↓↘→＋BCで出せる爆炎龍は何と飛び道具。BC押しっぱなしでためることもできるので、遠距離になったら怒り爆発から出していこう。

ガルフォード

強力なコマンド投げストライクヘッズに愛犬のパピーや手裏剣の飛び道具など、優秀な技を多く持っているぞ。

遠距離では↓↙←＋Aと↓↙←＋Rのけん制が強力。↓↙←＋Aは瞬間移動後に空中から中段の手裏剣を投げる。↓↙←＋Rはおなじみの必殺技であるラッシュドッグ。愛犬パピーが突撃していくのだが、下段攻撃かつ軸移動にも強いと優れた性能。この二つの飛び道具でペースを握っていこう。中間距離では、←←＋A→Bの1発止めがけん制として有効。姿勢を低くした状態でリーチの長い中段の横斬りを出すので、非常に避けられにくく、相手のけん制にも勝ちやすい。

また、↓↘の特殊移動中はA、A＋←、A＋→で瞬間移動を出せ、それぞれ背後、空中、後退することができる。また、↓↘＋Bで中段、↓↘＋Rで投げ技のネオストライクヘッズを出せる。↓↘＋Bはジャスト入力をすると青いエフェクトがつく。↓↘＋RはARで投げ抜けが不可能かつダメージは高い。この二つの技で二択をかけるのが強力だ。また、CRでも投げ抜け不可能のストライクヘッズを出せるぞ。

オススメ技

- 牽　←←+A→B
- 中　↓↘+B
- 牽　↓↙←+R



ラッシュドッグは下段かつ避けられにくい。さらにガルフォードが後退するので間合いを取るのに適した技だ。これを盾に間合いを保ち、↓↘で接近していこう。

橘右京

右京の代名詞、ツバメ返しは今作でも健在！　ジャスト入力を習得し、華麗な攻めを展開していこう。

右京は近距離から遠距離までこなせるオールラウンダーで、扱いやすい技がそろっている。主力となる↓↘→＋B→ABは普通に入力すると技後に右京が咳き込んでしまい大きなスキが生じるものの、1段目の攻撃判定発生の瞬間にABをジャストタイミングで追加入力することでこのスキを消すことができ、非常に強力な中段技として機能するようになる。この技の対の選択肢としては、↙＋A→B→ABの下段始動のコンビネーションを使っていく。

このコンビネーションの始動である↙＋Aは初段のリーチが非常に長くガードされても反撃は受けにくいので、当たる間合いでは積極的に使っていくことで相手の接近を防ぐことができる。

近距離に踏み込んだ際は、立ち上がり途中A→Bが強力な中段として機能する。この技もジャスト入力に対応しており、1段目ヒットの瞬間にボタンを押すと、成功時は2段目の攻撃が中段判定になり連続ヒットするので出す際は常にタイミングを意識しておこう。

オススメ技

- 下　↙+A→B→AB
- 中　↓↘→+B→AB
- 中　立ち途中A→B



↙＋A→B→ABのコンビネーションは初段カウンター時のリターンが高く、右京の強さを支える強力な技だ。積極的に使っていこう。

ヴァルター

スキはあるものの、強力な二択のあるヴァルター。リーチがそこそこ長くパワーもあるので使いやすいぞ。

中間距離では→→＋Bや↓↘→＋A×4のけん制がメイン。→→＋Bはけん制や空振りに対しての反撃用。↓↘→＋A×4の3発目までは中段で4発目が下段。発生こそ早くないが、リーチが長く、横斬りかつ中段攻撃なので相手の行動を抑止しやすい。途中止めを入れれば反撃もされにくくなる。これに加え、下段の↙＋A、↘＋A→Aといった技を交ぜていけばいいだろう。また、2発目が中、下段に派生する↘＋B→B、↘＋B→Cなどもガードを揺さぶるのに有効。

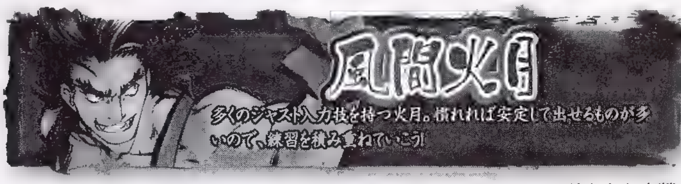
接近戦では、立ち途中Bとしゃがみ Cの二択を狙いたい。立ち途中Bは中、中と2段続く攻撃で、2段目ヒット時は相手を浮かす。さらに、出始めに相手の攻撃を弾く効果を持つので、相手の攻撃を弾きつつ反撃を決められる、といった非常に優秀な性能を持つ。しゃがみCはリーチが長く、ヒット時はダウンを奪うので、再度起き上がりを攻め込めるのが強み。リーチが長く、やや離れた位置でも二択を狙えるぞ。

オススメ技

- 下　立ち途中B
- 中　しゃがみC
- 牽　↓↘→+A×4



出始めに攻撃を弾く効果を持つ立ち途中B。ヒットすれば浮かせるので、空中コンボを狙うことが可能。ダウンを奪う下段のしゃがみCと組み合わせて使おう。



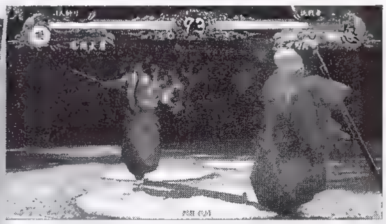
火月は一度接近すればリターンの大きい中下の二択を迫っていくことができるため、積極的に相手に近付いていきたい。相手が火月の間合いの外で闘ってくるようなら、ときには思い切った捌きを狙ってみるのも重要だ。

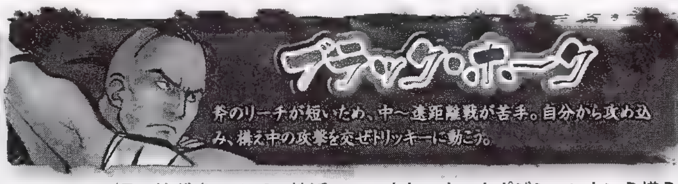
近距離の要となるのは、下段始動の↙＋A→Bと中段始動の↙＋B→BCで、この二つの技はジャスト入力に対応しており、ジャスト入力成功時には1段目の判定発生直後に2段目のコマンドを入力すると初段から連続ヒットするようになるので、火月を使うなら実戦でもきっちり決められるように練習しておこう。

←←＋B→BはBボタンを押しっぱなしにすることで2段目をガード不能技にすることができる。←←＋Bはリーチもあるので、中距離からけん制としても使っていくことができる上、ダウン状態の相手にも当たる。起き攻めを嫌がって遅らせて起き上がってくる相手にも使っていけるので、起き攻めの選択肢としても有効だ。

オススメ技

- 下 ↙+A→B
- 中 ↙+B→BC
- 牽 ←←+B


火月の技はジャスト入力が成功するのとしないのでは、性能に雲泥の差があるが、成功したときのそう快感はかなりのもの。強力な中下の二択で押し切ろう。

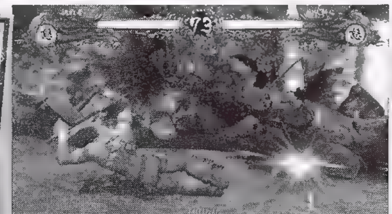


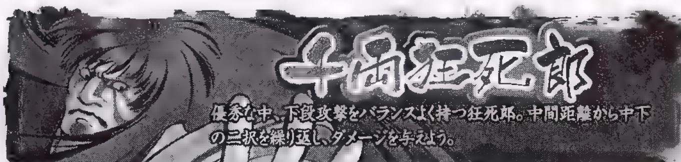
リーチの短い技が多いので、接近戦を重視した闘いを意識する必要があるブラック・ホーク。B→BとB→Cは2段目が中、下段に派生するので、相手のガードを揺さぶりやすい。↙＋A→BCは下、中上の連係で、ガードされてもスキが小さく3段目をしゃがみで避けるのは難しいため、けん制技として非常に使いやすい。これらの技を軸に使い、しゃがみガードを意識させたら、中段の→→＋Bや中段かつ浮かせ技の↘＋Bなども交ぜるのが有効。

また、ホークポジションという構え技もあり、軸移動中AR、A→R、↓＋A→C→R、↙＋B→BC→R、↙＋B→AB→R、←＋B→R、←←＋B→B→Rなどの技から派生可能。構える前にバク転で距離を取る。構え中Aは突進する中段。Bは飛び上がりつつ攻撃。Cは小さくジャンプして下段、Rは小さくジャンプし、ヒット時に投げに移行する中段攻撃。ただし、ヒット状態によっては投げに移行しない。様子を見てAや、奇襲でCなどを狙おう。

オススメ技

- 下 ↙+A→BC
- 中 立ち途中B
- 牽 →→+B


ホークポジション中Cは相手の虚を突く下段攻撃。ホークポジション中Aが突進力に優れた中段攻撃なので、これを相手に意識させてから狙っていくとヒット率が上がる。



中間距離でB→A→Bはリーチが長いので、2発止めや出し切りを出すのが強い。↘＋A→B→A、↘＋A→B→Bは初段が横斬りかつ中段なので避けられにくく、2発止めなら反撃を受けない。3発目は下段と上段だが、2発止めから再度↘＋A→Bを出すのも交ぜれば、ガードを揺さぶれる。

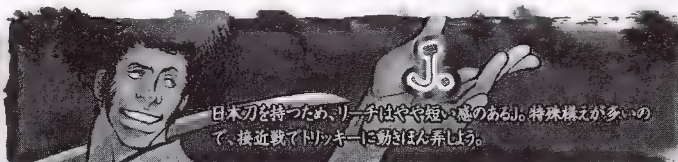
これらのけん制で相手の動きを止めたら、中段の浮かせ技である↘＋Bと下段の↙＋B→Cを狙う。前者はヒット後に空中コンボ狙え、↙＋B→Cは1段目ヒットの瞬間にタイミングよくCを押せばジャスト入力となり、連続ヒットする。↙＋B→Cの2段目がヒットすればダウンを奪うので、再度起き上がりを攻め込み、中、下の二択を仕掛けよう。

そのほか、中段かつリーチの長い→→＋Bや連続で出せる↓＋B×4なども使いやすい。→→＋Bはヒット時にA＋Bで打撃投げに派生する。↓＋B×4は接近戦で使い、途中止めも交ぜつつほかの技に連係させるといいだろう。

オススメ技

- 下 ↙+B→C
- 中 ↘+B
- 牽 ↘+A→B→A


↙＋B→Cは下段始動で2段目がジャスト入力なら連続ヒットかつダウンと非常に優れた性能。ジャスト入力はさほど難しくないので、主力として使える技だ。



特殊構えを多く持つJ.はそれらを駆使して立ち回るのが基本。↓↘→で出せるデンプシーステップからは、上段のA、中段のB、下、上の連係を出すC→ABなどに派生可能。また、Rで後述するアップサイドホールド、ARでミッドナイトレボリューションに移行できる。

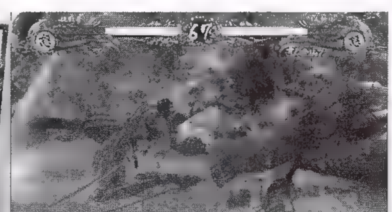
AR同時押しで出せるアップサイドホールドは→＋B→R、←→＋A→B→R、→＋B→R、←→＋B→B→R、↘＋A→R、←＋A→R、↓＋A→B→R、立ち途中A→B→Rなどの技から移行可能。構え中は中段か移動しか出せないので、構え中ボタンor解除～投げとの二択を仕掛ける。

ミッドナイトレボリューションは←＋A→AR、↓↘→＋ARでのみ出せる構え。構え中AとCは上段、BとBCは中段、↓＋Aは下段となっている。また、Rでアップサイドホールドに移行。

そのほか、下段始動の↙＋C→C、↙＋C→Bなどを出しつつ構え移行技を狙うこと。

オススメ技

- 下 ↙+C→C
- 中 ↘+B
- 牽 A+B+R中ボタン


アップサイドホールド中ボタンはダメージの高い中段攻撃を出す。連係の合間にこの技を積極的に狙おう。中段が多いので、立ちガードを意識させたら投げも狙おう。



風間蒼月

忍者らしく、瞬間移動を得意とした蒼月。相手をかく乱する動きでガード方向を迷わし、手数で攻めていこう。

蒼月は特定の連係技に相手の背後に回れる三つの瞬間移動を含むのが最大の特徴。⬅＋A→A→R、➡＋A→B→R、そして、⬅➡＋B→A→B→A→Aは1～4段目の間にRを押すことで、好きなタイミングで裏に回れる。スキが少なく、中下の二択や再度瞬間移動するのが有効。

けん制で使う技は、⬋＋B×3や⬋＋B→B→C、B→B、B→⬇＋AなどもオススメI。⬋＋B×3と⬋＋B→B→Cは中中から3段目が中、下段、B→B、B→⬇＋Aは中段から2段目が中、下段に派生するので、ガードを揺さぶるのに役立つ。これらを交ぜつつ、下段が2回続く⬋＋A→C、浮かせ技の⬊＋Bや、下段の⬋＋Cも使おう。

⬇⬊➡＋A→AB→A×3はヒットした瞬間にタイミングよく次の技を入力することで、1発ごとに背後に回って攻撃する技。ヒットすればダメージは大きいが、タイミングがシビアなので狙うのは難しい。弾きを成功させた後や相手の攻撃の空振り後に狙おう。

オススメ技

- 下　⬋+C
- 中　⬋+B×3
- 牽　➡+A→B→R



瞬間移動後はスキが少ないので展開の速い攻めができる。⬅➡+B→A→B→A→Aの1～4段目からの瞬間移動を交ぜて、タイミングを狂わせれば、より幻惑効果が高くなる。



キム・ヘリョン

リーチの長い槍と多彩な足技で安定感のある試合運びができるキム。堅実な闘いを心掛けよう。

⬋＋B→C→ABの下段始動コンビネーションは各技が当たった瞬間に次のボタンを入力するジャスト入力に対応しており、成功時の初段が当たれば最後までつながる優秀なコンビネーション。いつでも出せるようにしておきたい。中段の選択肢としては、⬇⬊➡の特殊ステップ中にBで出る打ち上げ攻撃のリターンが大きいが、ガードされたときは反撃が間に合うのでそのほかの中段技も使っていこう。

立ち途中C攻撃の膝蹴りは発生が遅く、当てることは難しいが、ヒット時に⬅⬋⬇⬊➡＋Cと入力することで、打撃投げの鳳凰脚に派生する。見た目の派手さはもちろん、減りも十分なので、有利な状況で使っていくことで相手にプレッシャーを与えることができる。⬇⬊➡の特殊ステップ中はしゃがみ姿勢で、ここから立ち途中Cを出すこともできるので、うまく活用していこう。なお、特殊ステップ発生前にCを押すとスキの大きい蹴り上げが出てしまうので注意しよう。

オススメ技

- 中　⬇⬊➡中にB
- 中　立ち途中C・ヒット時に⬅⬋⬇⬊➡+C
- 下　⬋+B→C→AB



鳳凰脚は当たれば大ダメージ。立ち途中Cはガードされてもリスクは少ない。発生の遅ささえカバーすれば戦力として使っていけるので、特殊ステップと活して使おう。



ナコルル

発生が早い立ちB始動のコンビネーションを主軸に相手を押し切っていこう。

ナコルルのB→A→B→ABは初段のBが当たれば最後まで連続ヒットし、相手を浮かすことのできる優秀なコンビネーションなので、立ち回りではこの技を当てることを常に意識闘っていこう。発生の早さを活かした反撃技としてはもちろん、最初のBは中段判定なので、この技と立ちガードを崩す投げを迫るだけで、簡単な二択が成立する。この技を当てた後は、再度同じコンビネーションで追撃するなどしてダメージアップを図っていこう。

➡➡＋Aで出るアンヌムツベは、姿勢が極端に低くなるため、攻撃位置の高い攻撃をかわしながらヒットさせることができるぞ。この技は見た目に反してスキが小さく、反撃が非常に難しい。終了モーションはナコルル側がしゃがみ姿勢になっているので、立ち上がり途中に出せる技を出すことができる。中でも発生の早い立ち途中Cが有効で、当たったときは左記のB始動のコンビネーションなどで追撃していこう。

オススメ技

- 下　⬋+A→C
- 中　B→A→B→AB
- 牽　➡➡+A



アンヌムツベが届く距離ではこの技を見せることで、相手にガードを意識させ、前に踏み込みやすくなる。密着まで踏み込んで投げと立ちBで二択をかけよう。



ガロス

見た目通り、パワフルかつリーチの長い技を多く持つガロス。力押しだけでなく、奇襲も交ぜて闘おう。

大振りな攻撃が多いものの、リーチの長い技を多く持つ。遠距離からダメージを与えつつ、接近戦を仕掛ける流れを作ろう。メインのけん制技は⬊＋A→Aと⬊＋A→B。初段が中段の横斬りと回避されにくい上、それぞれ2段目が下、中段と派生するので、相手のガードを揺さ振るのに適している。これに、中上のB→A、中段が3回続く⬅＋B→A→Bなどもけん制に使える。さらに、下段の⬋＋Bなども交ぜよう。

中間距離では、⬅➡＋B→Bや⬇⬊➡＋C→Bなどが使いやすい。⬅⬅＋B→Bはしゃがみくらいに連続ヒットする上、⬅⬅＋B→B→A×6と派生可能。ガードされたらA部分を途中止めなどでフォローしよう。⬇⬊➡＋C→Bは素早いタックルを出した後にダウン状態となり、そこから攻撃を出す。ガードされてもリスクが低いので、奇襲に交ぜていこう。

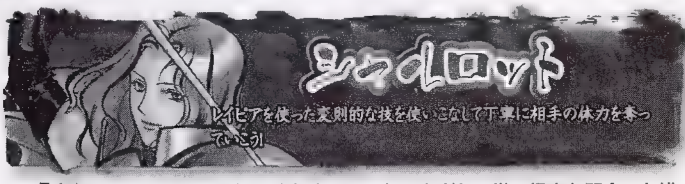
接近戦は、投げと中段の浮かせ技である⬊＋Bでの二択が強力。これに下段の⬋＋Cも交ぜてガードを崩そう。

オススメ技

- 下　⬋+B
- 中　⬅➡+B→B
- 牽　⬊+A→B



横強斬りは振りが速く、相手の空振り後の反撃を狙うのに使いやすい。⬊+A→Aや⬊+A→Bでガードを揺さぶりつつ、反撃を誘って空振りさせる。中距離から押し込もう。



↓↘→＋B→Aの中段攻撃は攻撃力が高く、リーチは長いため、届く距離では積極的に狙っていこう。下段としては↓＋B→Bといったリターンに乏しい技が目立つが、当てる機会は多く中段の選択肢が強力なため、警戒されない程度に出していこう。

中距離技に恵まれている半面、相手に攻め込まれたときに切り返しとして使っていける技が少ないが、←←＋Aは後ろに避けてから攻撃するので、相手との距離が近付き始めたら、この技を振るなどして常に得意な間合いを維持していこう。ここぞというときのさばきからは、リターンの高い↙＋B等を使って浮かしていこう。

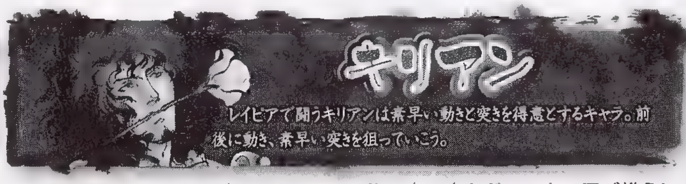
また、シャルロットは攻撃力の高い技が乏しいため、怒りゲージがたまったら積極的に怒り発動して、ダメージの底上げをした状態で攻め込んでいくことで、相手にプレッシャーをかけていくのも有効な手段だ。怒り発動時は技の振り分けを変えて緩急を付けていくといいだろう。

オススメ技

- 下 ↓+B→B
- 中 ↓↘→+B→A
- 下 ←←+A



鮮やかな剣閃が美しいパワーグラデイション。発生が早く、2段とも中段判定なので非常に強力だ。この技を警戒させながらほかの選択肢を通していこう。



特殊構えからの攻めが強いキリアン。A×3やB×3、←＋B×3の2段目以降や、←＋Aから←☆←、↑☆、↓☆といった入力をすると、特殊構えに移行する。なお、A×3、B×3は1～3段目の後はどこからでも移行可能。←←＋R、ABRでも構えに移行できる。中段のB×3から移行するのが基本だ。

構え中は中段の連続突きを出す構え中B×7や、下段の構え中A、ためるとガード不能になる中段の構え中Cがある。構え中Bは6段目まで技入力後に←☆←などの入力で再び構えに移行できるので、けん制に役立つ。構え中Aは下段のガード崩しだ。

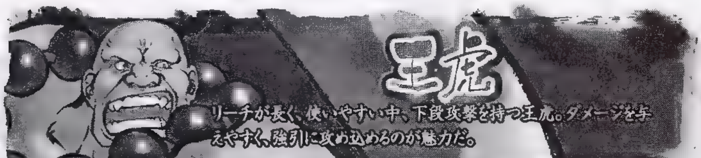
また、軸移動中Aや↙＋B→B→Bが使いやすい。軸移動中Aは中段かつ左側に移動して攻撃するので、左軸移動（1Pなら奥、2Pは手前）から出すと、回避性能が高く。↙＋B→B→Bは中中中の連係だが、↙＋B→C→C、↙＋B→C→↓＋Cは2、3段目からC～への派生し、2段目は下段、3段目は中段と下段に派生し、ガード崩しに使える。

オススメ技

- 下 ↓+B
- 中 ↙+B×3
- 牽 B×3



構え中B×7は相手にガードを強要させつつ構えに再び移行できるので、嫌らしい攻めとなる。A×3やB×3から構えに移行し、チクチクと攻撃しよう



メインのけん制は↙＋A。横斬りかつ下段な上、ヒット時はダウンする。この技の先端を当てるように出そう。これの対になるのが↗＋C×3。中間距離から小ジャンプしつつヒッププレスを出すこの攻撃は1～2段目をガードされてもスキが少ない。↗＋C→A、↗＋C→C→Aと出せば、↙＋Aと同じ下段攻撃を出すので、ガードを揺さ振れる。さらに↗＋C→C→Cは2～3段目をAB→A→Aにも派生できる。派生後の3段は上段だが途中で止めればスキは小さい。↙＋Aでダウンを奪った後は、起き上がりを中段と下段の二択で攻め込もう。中段は追加入力で打撃投げに派生する→→＋Bヒット時BCや、4段目が中、下段に派生する←→＋B×4、←→＋B×3→Aなども使いやすいだろう。

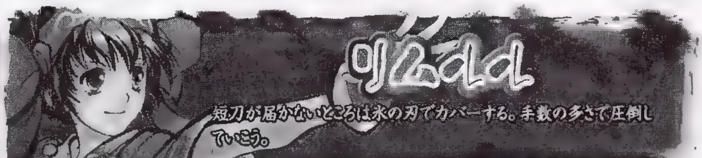
また、王虎にはジャスト入力の技があり、←＋B→AB、軸移動中C→ABは初段ヒットの瞬間にタイミングよくABを押すことで、通常では連続ヒットしないものを連続ヒットさせられる。

オススメ技

- 下 ↙+A
- 中 →→+B
- 牽 ↗+C→C→C



↗+C×3はヒッププレスで強襲する技。そのふざけた見た目とは裏腹にかなりの高性能。2発止めをすれば反撃を受けづらい上、↗+C→A、↗+C→C→Aで下段にも派生する。



→＋B→C→ABは1段目が上段攻撃だが、非常にリーチが長いため、有利な状況で中距離からのけん制として使っていこう。このコンビネーションは、2段目が下段、3段目が中段判定になっているので、連係としても強力なので、相手に対処されるまでは強気に最後まで打ち切っていくのも有効。

↓↘→の特殊ステップからは、Bボタンで出る中段攻撃や、Cボタンで出る下段攻撃で相手のガードを揺さ振っていける。特殊ステップ中は姿勢が低くなるため、攻撃位置の高い技をかわしながら接近することができる。素早く移動できるため、接近の手段としても優秀だ。ここからの投げは見切られづらいので積極的に狙って相手をガード一辺倒にさせないようにしよう。

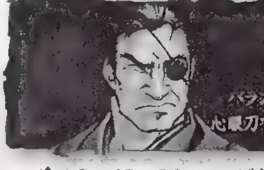
近距離では発生が早く、相手を浮かすことのできる↗＋Cを中段の選択肢として使っていける。ガードされた際には発生の早い技で反撃を受けてしまうので多用はできないが、当たった際は空中コンボに持っていけるぞ。

オススメ技

- 中 ↓↘→中にB
- 下 ↓↘→中にC
- 牽 →+B→C→AB



リムルルの主力けん制となる→+B。この技を警戒してしゃがんで様子見してくる相手には特殊ステップで近づき、中段技を出していこう。



柳生十兵衛

バランスのいいコンビネーションで攻め立てつつ、ときには大胆な心眼刀で相手の心を折っていこう。

↙＋B→AB→BCのコンビネーションは1段目と2段目の攻撃判定発生時に次の技のボタンを押すジャスト入力に対応しており、成功時は連続ヒットして反撃を受けにくい。この技を主軸に、↙＋C→ABの下段始動のコンビネーションや投げなどを組み合わせて細かくダメージを取っていくのが十兵衛の基本スタイル。下段攻撃はガードされた際に反撃を受けやすいので、多用し過ぎて読まれないようにしよう。

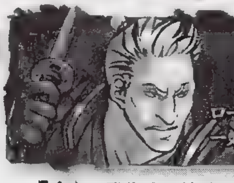
←＋ARで発生する柳生心眼刀は、相手の上中段攻撃に対する返し技で、切り返し手段として使っていける。相手の連係の割り込みにはもちろん、相手に技をガードされた状況などで思い切って出していくことで相手の行動を制限できるので、自分なりの出しどころを模索していこう。↙＋ARで下段に対する当て身を出すこともできるので、下段の強力なキャラには見せておくと抑止力にもなる。本作の心眼刀は素手の攻撃も当て身で取れるので、使いどころは多くなっている。

オススメ技

- 下 ↙+C→AB
- 中 ↙+B→AB→BC
- 中 立ち途中B



↙＋Cはガードされたときの硬直が大きく反撃を受けてしまうので、あくまでメインは↙＋B始動のコンビネーション。立ちガードに対しては投げにいくのも有効だ。



クロード

ローリスクハイリターンな中段を多く持つクロード。特殊ステップで一気に懐に入り込み勝負を決めろ!

↓↘→で発生する特殊ステップからC→C→Cと入力することで発生する中段判定のケニーラッシュは、1段目ヒットとほぼ同時に2段目のCを入力することで、連続ヒットかつ反撃を受けにくくなる。入力タイミングは若干シビアだが、慣れれば安定するレベルなので練習してものにしておこう。

クロードは豊富な中段攻撃を持っているものの、下段攻撃に乏しい。立ちガードを崩す手段としては、特殊ステップなどから投げが優秀だが、投げ抜けをしてくる相手に対しては↙＋A→Cの下段始動のコンビネーションをなどを交ぜていくことで立ちガードに集中させないようにしていこう。

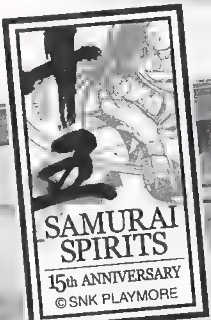
クロードの強斬りは相手にヒットした際には、ABで入力した場合はBC、BCで入力した場合はABと追加入力することによって、2段目の強斬りを発生させることができるぞ。ガードされたときには発生しないので、強斬りを出す際には毎回2段目の入力までしておくといいだろう。

オススメ技

- 下 ↙+A→C
- 中 ↓↘→中にC→C→C
- 牽 ↓↙←+B→AB



特殊ステップで相手にまとわりついてからの二択は単純ながらもプレッシャーは十分。ジャスト入力の練習はしっかりしておこう。



15周年記念 侍魂瓦版

『サムライスピリッツ』15周年記念を記念して設けた特別コーナー侍瓦版。今回は『閃』の開発者の方にお話を聞かせてもらったぞ!

Q ここ数年、『サムライスピリッツ』シリーズは2D格闘ゲームとしてリリースされていましたが、15周年記念作である『サムライスピリッツ閃』を3D格闘ゲームとしてリリースしたのはなぜでしょうか？

A アトミスウェイブ時代まで続いていた「ネオジオドット」も2005年で一区切り付き、Type X2という新ハードでの展開が決まったときに、節目の『サムライスピリッツ』は3Dで、ということが決まりました。この後に発売される『KOF XII』もそうですが、今回はハードのスペックの限界を極めるソフトを開発しています。

Q 3D化に伴って、グラフィックや操作方法、技の性能と大幅な変更があったと思いますが、こういった変更について苦労した点などはありますか？

A グラフィックについては、ハードの限界まで、足して、引いての繰り返しで、特に背景、エフェクトは何度も調整をかけました。技の性能・変更などは、手探り状態が続いたものの、最終的な調整は、熟達したテストプレイヤーたちの意見を重視しました。

そして、一番苦労したのは、操作方法です。中でも、移動系については特に時間がかかりました。どうシーケンスをつないでいくか、その一つ一つはどういうモーションを何フレームで用意するかなど、変更と調整を何度も繰り返し、今の形になりました。製作が始まった初期と今とでは、全くの別物になっていますが、いい仕上がりになっています。

Q 『サムライスピリッツ』というと強斬りなどの豪快なダメージが真っ先にイメージされるんですが、製作スタッフの考える『サムライスピリッツ』らしさというものについて聞かせてください。

A 通常の格闘ゲームに無い武器（剣など）を使用しているため、「一撃の重さ」（画像1）を存分に味わえるところです。個性の強い、特徴的なキャラクターたちが織りなす世界観と、対戦中の読み合い（画像2）や差し合いによる緊張感を楽しめるところが、『サムライスピリッツ』らしさではないでしょうか。

Q 個性的な新キャラクターが多く参戦している今作ですが、ストーリーの中心人物の一人である鈴姫（画像3）の誕生秘話などはありますか？

A 『大剣』を振るう『金髪』の『ツンデレお姫様』と言うコンセプトは、ほぼ当初から決まっていました。デザイン自体は少し難航しましたが、キャラコンセプトは新キャラの中では、1、2番目くらいに決まっていたと思います。ストーリーは、キャラクター設定がありきでストーリーを紡いでいく手法で考えています。バラバラな個性を持つキャラクターそれぞれの絡みを考えるのは少し苦労しました。

Q 最後に、読者の皆さんにメッセージをお願いします。

A 先ほども述べましたが、『サムライスピリッツ』ならではの「一撃の重さ」「一閃のそう快感」が最大のウリです。そこにうまれる読み合いや差し合いによる緊張感を楽しんでいただきたいと考えております。加えて、『サムライスピリッツ』ならではの世界観やキャラクターの魅力を兼ね備えたこん身の一作。ぜひお近くのゲーセンでプレイしてみてください！

侍の闘いの仕組みを理解しよう

侍魂閃を闘うセオリー

Text:ぱち

3D格闘として新たに生まれ変わったサムライスピリッツ閃。ここでは、全キャラに共通する対戦のセオリーを紹介する。基本的な移動から接近戦の攻防まで、闘いの流れを知っておけば、対戦相手との読み合いも一歩リードできるぞ。

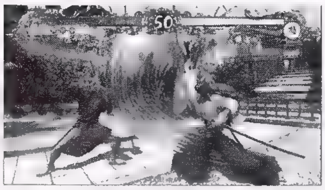
① 遠〜中距離での攻防

遠距離戦では↑or↓での軸移動をしつつ、前進と後退で間合い調整をするのが基本の形となる。これで相手との位置を調整しつつ、けん制するのが基本となる。

立ちガードは←、しゃがみガードは↙となり、軸移動から後退などの動きをする際はやや手間がかかる。前進は簡単だが後退は難しいと覚えておこう。そのため、縦斬りが軸移動で避けられることは少ない。軸移動は抑制するために横斬りを多用する……といったことをさほど意識する必要が無く、横、縦斬りを問わずリーチの長い攻撃でのけん制を重視した方がいいだろう。

また、遠〜中間距離での駆け引きは前述の通り、リーチの長い技を出すのが基本だが、空振り時のスキの大きさにも注意したい。スキが大きいと空振りの硬直に反撃を受けてしまうので注意。ガードをさせやすい横斬りの中段、下段の攻撃があれば、リスクを抑えつつけん制できる。

また、全体的に遠距離まで届く中段は発生がさほど早くなく、投げだけが警戒すべき技なので、中間距離ではしゃがんで待つのも有効。上段攻撃や投げを避けたときは反撃を狙えるぞ。



自キャラのけん制技が届く距離までは軸移動と前後の動きで相手に接近するのが基本。前後の動きで相手のけん制の空振りも狙うこと。



中間距離でのしゃがみ待ちは、強力な崩し手段である前進投げや、けん制の上段攻撃を避けられる。避けた後は立ち途中Bなどの反撃をする。

② 接近戦での攻防

接近戦で狙うのは中段と下段、中段と投げの二択行動が基本となる。しかし、ここで気をつけたいのは与えるダメージ。発生の早い攻撃での二択は確かに理想的だが、サムライスピリッツ閃では、ダメージが低いものが多い。そこで有効なのは、浮かせ効果を持つ中段攻撃。ほとんどのキャラが↘＋Bで浮かせ効果を持つ中段攻撃を出せ、空中コンボで追撃が可能。ガードされても硬直はさほど大きくなく、確定反撃でA→Aをくらう程度。与えるダメージの期待値を考慮すれば、↘＋Bなどの攻撃は強気に狙うべきだ。

また、下段攻撃はダメージが低いものの、立ち途中Bなどで反撃が確定し、浮かせられるといった硬直の長い技が多いのが難点。下段技を出す場合は、ダウンを奪える、ダメージが高い、スキが小さい、といったいずれかの要素を含む攻撃を選択するのが理想。ダウンを奪えれば攻めが継続でき、ダメージの高い攻撃なら中段攻撃との二択のプレッシャーも増加。スキの小さい技なら体力を削りやすい。逆に相手の中段攻撃をガードしたときは、A→Aなどで反撃して有利な状態を作り、中段と下段の二択を狙おう。



浮かせ効果のある中段攻撃は空中コンボを狙えるため、与えるダメージが多くなる。全体的にダメージが低いので、ダメージ重視で攻めよう。



下段攻撃はダメージが低く、ガード時にスキが大きいものが多く使いづらい。しかし、出さねば中段は決まらない……出しどころを見極めよう。

③ 投げと強斬りが強い

本作の投げは発生が早く、ダメージは高い。→＋Rで出せる前進投げは移動距離が長いので、中間距離からダメージを与える手段として役立つ。投げ抜けはRを押せばできるものの、抜け受付時間は長くないので、慣れないうちは対処が難しいだろう。

ABの横強斬りは上段で軸移動に強い。BCの縦強斬りは中段攻撃。ともにそこそこ発生が早く、リーチがあり、ダメージは高い。ガードさせれば反撃を受けにくいのでお手軽に使えるぞ。



投げはダメージが高い上、投げ抜けされにくい。ガードを崩す手段として非常に役立つ。



強斬りはダメージが高いので狙う価値は十分。相手の起き上がりに狙うのが有効だろう。

④ 後転起きはキケン

本作の後転起き上がりは立ち状態と同じため、相手が近距離に居る状態では非常に危険。浮かせ技や強斬りをくらう可能性が高いので、絶対に避けるようにしておきたい。

浮かされたりダウンするような状況では、寝っぱなしか↑or↓入力の横転で起き上がるようにすること。

また、逆に起き上がりを攻める場合は、後転起きを見越した強斬りや浮かせ技を重ねておくのが有効。空振りしても大した反撃を受ける心配が無い。



相手と接近した状態での後転起き上がりは非常に危険。ここで相手が浮かせ技を出すと……。



立ち状態と同じなので、再度浮き上がってしまう。こうならないように注意しておくこと。

⑤ 怒り爆発の使い方

怒りゲージがMAXの時にABC同時押しで発動できる怒り爆発。怒り爆発中は攻撃力が上昇し、↓↘→＋BCで専用の攻撃を繰り出せる。

しかし、最大のメリットは怒り爆発の始動モーションにある。爆発モーションは相手を弾く判定があるので、相手の攻撃を防ぐ効果を持つ。怒り爆発は技の硬直中にも発動できるので、確定反撃を受ける技をガードされたときに出せば、怒り爆発で相手の反撃を防ぐことが可能。



二択を仕掛けた際に、スキの大きい攻撃をガードされてしまった。確定反撃を受けるところが、



怒り爆発を出せば一安心。爆発モーションが発動し、反撃を防ぐ。このような使い方も可能だ。

ANA ARCADIA NEWS ANALYSE APRIL 2008 4

今月の数字	
138%	この数字は、2月に開催されたAOUショーの入場者数の前年比だ。昨年の27,913人に対して今年は38,442人。10,529人の増加となっている。

インベーダーゲーム30周年
記念イベントが開催

http://spaceinvaders.jp/



[左は懐かしの筐体たち、右上はこれから登場のプライズ賞品、右下はイベントに華をそえた杉元聖子さん]

今年でなんと生誕30周年を迎えた、ビデオゲームの金字塔『スペースインベーダー』。それを受け、タイトーは3月7日に東京の表参道ヒルズで『スペースインベーダー』生誕30周年記念発表会を開催。『スペースインベーダー』を新たなブランドキャラクターに置いた、今後の展開が発表された。スペースインベーダーを操って地球を侵略するWii用の新作タイトルを皮切りに、PC用オンラインゲーム『スペースインベーダー世界大戦』を4月よりβ版配信。そして本誌の153ページで紹介しているとおり、クレーンゲーム用の景品としてオリジナルアイテムが続々登場する。また『スペースインベーダー』稼動当時のテーブル筐体が当たるコンテストも企画中。詳細は4月1日にYahoo! JAPANのサイト上で発表される。



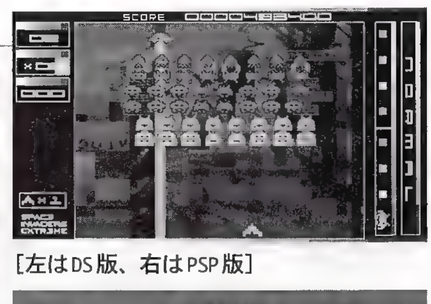
[DS、PSP版発売記念イベントの風景
左はゲストの千原せいじさん
右がオリジナル版制作者の西角友宏氏]

DS、PSP版の発売イベントも開催

http://www.taito.co.jp/csm/title/2007/sie/

2月21日にニンテンドーDSとPSPで発売された『スペースインベーダー エクストリーム』は、ひと足先に登場した30周年記念ソフト。「若い世代が楽しめるクールでスタイリッシュなスペースインベーダー」をコンセプトに、グラフィックの強化や新システムが採用された"新生スペースインベーダー"ともいうべき一本だ。プレイ中の背景に流れる鮮やかな「バックグラウンドムービー」や、プレイ状況によって再生チャンネルが増減する「インタラクティブサウンド」。そして、同色インベーダーの連続撃破や特定の条件を満たすことで、自機がパワーアップしたり得点にボーナスが得られるなど、爽快感や中毒性が格段にパワーアップしている。テンポのよいゲーム性と没入感は、さながら音ゲーかリズムアクション。「スペースインベーダーって昔ハマった人がやるもんだろ?」と思っている人に、ぜひ一度プレイしてもらいたいゲームだ。





[左はDS版、右はPSP版]

PRESENT

『スペースインベーダー エクストリーム』DS版、PSP版をそれぞれ3名様にプレゼント! 詳しい応募方法は82ページで。

ワンフェス[冬]2008が開催される

http://www.kaiyodo.co.jp/wf/

2月24日、世界最大級となるガレージキットの祭典「ワンダーフェスティバル2008［冬］」が、東京ビッグサイトにて開催された。プロはもちろん、アマチュアの原型師・ディーラーによる造形物の展示や販売が行なわれ、大いに賑わっていた。

会場では、アーケードゲームに関する造形物も多数見かけられた。主催の造形メーカー「海洋堂」では、アクションフィギュア「フロイラインリボルテック」シリーズから発売される『アイドルマスター』のキャラクターや、オンライン格闘ゲーム『ストリートファイターオンライン』のキャラクターの「リボルテック」シリーズを展示。マックスファクトリーとグッドスマイルカンパニーの合同ブースでは、アーケードにも進出が決定した『Fate』シリーズのアクションフィギュアが展示され、注目を集めていた。

▶ 152ページから関連記事



『三国志大戦』三周年の宴

http://www.sangokushi-taisen.com/



2005年3月15日の稼動から、今年で三周年を迎えた『三国志大戦』シリーズ。これを記念し、セガは「『三国志大戦』～三周年の宴～」を、4月12日（土）に「大田区産業プラザPiO」にて開催する。

イベントは午前の部と午後の部に分かれており、午前の部では「三国志大戦3 対戦イベント 最強君主を捜せ！ 特別編」や、当日限定の特別対戦カードを用意。午後の部では、歴代のトッププレイヤー16人が集う1DAYトーナメント「超・頂上決戦」が開催される予定となっている。また、会場ではシリーズの歩みを振り返る展示コーナーや、限定グッズが販売される物販コーナーなども設置される。なお、このイベントの入場料は無料だが、入場できるのは先着1000名まで。参加を望む君主諸君は、早めに会場へ！

▶ 096ページから関連記事

サムスピいろは参戦

http://queensblade.net/qg/

クイーンズゲイト

セクシーな女性キャラを用いて友達とゲームが楽しめる、対戦型ビジュアルブック「クイーンズブレイド」。そのコラボシリーズとなる「クイーンズゲイト」に、『サムライスピリッツ天下一剣客伝』の闘うメイド"いろは"が参戦！

イラストレーターは、美少女ゲームや同人の世界では知る人ぞ知る、新進気鋭の唯々月たすく氏。可憐に、そして時には色っぽく戦ういろはから、もう目が離せない⁉

気になる発売日は4月18日、価格は1,500円（税込）となる。クイーンズゲイトおよびクイーンズブレイドは、全国の書店やホビーショップ、オンラインショップで購入可能だ。また、ゲームをプレイするにはキャラクターブック2冊が必要なので要注意。ちなみに同じキャラクター同士や、クイーンズブレイドのキャラクターとの対戦も可能！



PRESENT

『クイーンズゲイト 恩を返すものいろは』を5名様にプレゼント！ 詳しい応募方法は82ページで。

Xbox360でシューティングの名作登場

http://www.5pb.jp/games/div2/xb360/

シューティングゲームのヒットメーカー、ケイブの『怒首領蜂 大往生 ブラックレーベル』と『ケツイ ～絆地獄たち～』の二作品が、Xbox360に移植されることが決定した。

『怒首領蜂 大往生 ブラックレーベル』は、2002年に登場した縦スクロールシューティング『怒首領蜂 大往生』の調整版。もちろんアーケード版と同様に『怒首領蜂 大往生』が同時収録されている。

『ケツイ ～絆地獄たち～』は、2003年にアーケードで登場した縦スクロールシューティングゲーム。家庭用ゲーム機初の移植となるXbox360版は、アーケード版の忠実な移植はもちろん、グラフィックをより美麗にしたバージョンも収録されている。

どちらのゲームもXbox LIVEにより、世界中のプレイヤーとスコアが競えるオンラインランキングに対応しているのが特徴。発売日、価格ともに未定だが、世界ナンバーワンシューターを目指すプレイヤーは、アーケードで今から腕を磨いておこう。



今回のソフトを開発、発売するのが、音楽コンテンツで名の知れている5pb.のゲーム開発部門5pb. Games。今後の展開が楽しみだ。

セガ「うきうきスタートアップフェスティバル」を実施

http://am-mobile.sega.jp/

今や、アーケードゲームを支える人気ジャンルのひとつにまで成長した、カードゲームやネットワークゲーム。「興味はあるけど今からできるのかなあ……」という、あと一歩が踏み出せない人に朗報！　セガは4月15日から5月13日までの期間、ゲーム中のアイテムなどがすぐにもらえる「スタートアップフェスティバル」を実施する。

対応タイトルは8種類となっており、『バーチャファイター 5』、『MJ4』、『クエストオブD』、『三国志大戦3』、『頭文字D ARCADE STAGE 4』、『ANSWER×ANSWER』などのビデオゲームや『スターホース2』、『SEGA NETWORK CASINO CLUB』といったメダルゲーム。すでにこれらのゲームを遊んでいるプレイヤーにもプレゼントが用意されており、ビギナーにもベテランにもうれしいキャンペーンとなっている。さらに、このキャンペーンでしか手に入らないアイテムも用意されているとか……!?　もらえるアイテムや特典などの詳細は、「VF.NET」や「三国志大戦.NET」といった各ゲームの連動モバイルサイトなどで発表されるため要チェックだ。セガのネットワーク対応アーケードゲームに「入学」するなら、まさにこの春がチャンス！

©SEGA

PRESENT

セガアーケードゲームスターターセットを3名様にプレゼント！　詳しい応募方法は82ページで。

「2008GWペア☆パスポート」など発売

http://sega.jp/joypolis/tokyo/

「東京ジョイポリス」では、この春2種類のおトクな前売りパスポートを発売します！　①「'08GWペアパスポート」料金：5,400円（2名様分・税込）販売期間：4月12日（土）～5月6日（火・祝）有効期限：5月11日（日）

☆春限定のペアパスポートで、ゴールデンウィークはジョイポリスで思う存分遊んじゃおう！　②「お台場満喫！　東京ジョイポリス＆大観覧車セット券」料金：3,400円（1名様分・税込）販売期間：4月19日（土）～7月13日（日）有効期限：7月13日（日）

☆ジョイポリスのパスポートとパレットタウンの大観覧車料金のセットで、お台場を代表する二つのスポットを満喫しよう！

※前売券は現地販売しておりません。詳細はＨＰで確認ください。

PRESENT

東京ジョイポリスパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は82ページで。

「ナンジャ・声優ワールド」開催中

http://www.namja.jp

ナムコ・ナンジャタウン（東京都・池袋）では、人気声優が登場する参加型トークイベント「ナンジャ・声優ワールド」が絶賛開催中！　どこかで一度は声を聞いたことがある人気声優が登場し、ナンジャタウン内の特設ステージにてトークイベントを行なっているのだ。さらにスペシャルグッズが当たる抽選会なども行なわれており、声優ファンにはたまらないイベントになっている。開催期間は4月6日までなので、気になる人は公式サイトでスケジュールを早急にチェック！

また、全国からチーズケーキを集めた「チーズケーキ博覧会2008」も、6月8日まで開催中。ナンジャタウンが誇る「ご当地チーズケーキ調査隊」が、北は北海道・稚内市から南は沖縄・石垣島まで、日本全国のチーズケーキを厳選！　なんと150種類ものチーズケーキが味わえる、夢の祭典となっている。

PRESENT

ナンジャタウンのパスポートを5組10名様にプレゼント！　詳しい応募方法は82ページで。

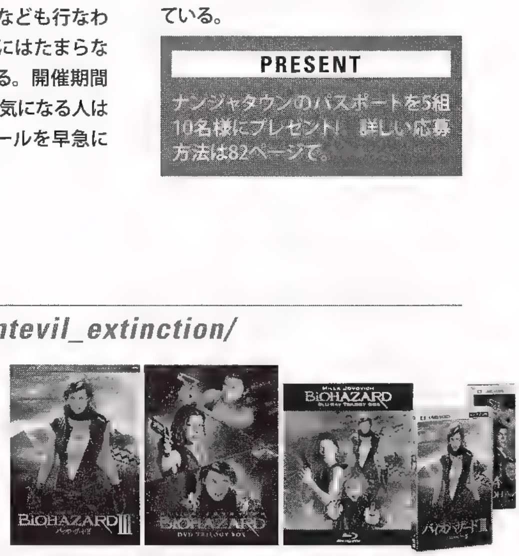
『バイオハザードⅢ』DVD発売

http://www.so-net.ne.jp/movie/sonypictures/homevideo/residentevil_extinction/

昨年11月に公開されたホラーアクション映画『バイオハザードⅢ』のDVDが、ソニー・ピクチャーズより3月19日に発売された。価格は4,179円（税込）、初回限定版はスペシャル・アウターケース付き。3部作をまとめたトリロジーBOXや、ブルーレイ版、UMD版も同時リリースされており、自分の鑑賞環境に合わせてセレクトできる。

前作で起きたラクーンシティでの惨劇から数年後。ウイルスの感染は世界中へ広がり、人類はアンデッドへ、地上は砂漠へと化していた……。劇場版『バイオハザードⅢ』は、ゲームの世界観をベースにオリジナルの物語が展開。ゲームとは違った結末を、DVDやブルーレイでじっくりと、そしてPSPで気軽に鑑賞してほしい。





PRESENT

『バイオハザードⅢ』DVDリリース記念オリジナル・タンクトップ（女性用）を3名様にプレゼント！　詳しい応募方法は82ページで。

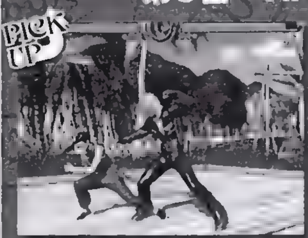
アルカディアデータベース

ARCADIA DATA BASE

2008年2月1日～3月15日

ビデオゲームランキング

第3位 Virtua Fighter5



[illegible]

メーカー セガ
ポイント 312.5

順位	前回	タイトル〈メーカー〉	ポイント
1	→	鉄拳6[illegible]	398.8
2	→	GUILTY GEAR XX ΛCORE[illegible]	[illegible]
3	→	Virtua Fighter5[illegible]	312.5
4	→	[illegible]	[illegible]
5	→	MELTY BLOOD Act Cadenza〈エコールソフトウェア〉	225.7
6	→	STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE[illegible]	[illegible]
7	→	デススマイルズ〈ケイブ〉	162.9
8	↑	[illegible]	[illegible]
9	↑	オトメディウス〈KONAMI〉	75.5
10	↑	[illegible]	[illegible]

ビデオゲームランキング [illegible]

第10位 クイズマジックアカデミー5



[illegible]

メーカー KONAMI
ポイント 78.6

順位	前回	タイトル〈メーカー〉	ポイント
1	→	beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS[illegible]	288.4
2	→	麻雀格闘倶楽部5[illegible]	219.7
3	→	三国志大戦3[illegible]	182.8
4	[illegible]	[illegible]	[illegible]
5	↓	DrumManiaV4 Rock×Rock〈KONAMI〉	129.7
6	[illegible]	[illegible]	[illegible]
7	↓	GuitarFreaksV4 Rock×Rock〈KONAMI〉	106.4
8	[illegible]	[illegible]	[illegible]
9	↓	pop'n music 15 ADVENTURE〈KONAMI〉	88.6
10	[illegible]	[illegible]	[illegible]

協力店舗（50音順）

AMUSEMENT LAND Kyontagon	[illegible]	☎03-5330-6226
アムネット五反田	東京都品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Game in えびせん	東京都練馬区旭丘1-75-12 ヤシマビル 2F	☎03-6909-4776
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
GAME DINO [illegible]	[illegible]	☎072-846-3303
[illegible]	[illegible]	[illegible]
ゲームBOX.Q2	京都府宇治市大久保町北ノ山101-5	☎0774-44-5770
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
チャレンジャー ABABA天神橋店	大阪府大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	☎06-6357-6677
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]	☎042-536-7295

てあたりしだいゲームリスト

● 2008年4月稼働予定のタイトル			
戦国BASARA㊝X（クロス）	カプコン	対戦格闘ゲーム	4月予定
HORSERIDERS	KONAMI	競馬トレーディングゲーム	4月予定
アクション刑事（デカ）	KONAMI	体感型ビデオ	4月予定
サムライスピリッツ閃	SNKプレイモア	3D剣戟格闘	4月予定
● 2008年春稼働予定のタイトル			
太鼓の達人11	バンダイナムコゲームス	和太鼓リズムアクション	春予定
トラブル☆ウィッチーズ アマルガムの娘たち	冒険企画局	シューティング	春予定
● 2008年5月稼働予定のタイトル			
怒首領蜂大復活	ケイブ	シューティング	5月予定
イルベロ	マイルストーン	縦スクロールシューティング	5月予定
● 2008年6月稼働予定のタイトル			
Fate／unlimited codes	カプコン	対戦格闘	6月予定
GuitarFreaksV5 Rock to Infinity	KONAMI	ギターシミュレーション	6月予定
DrumManiaV5 Rock to Infinity	KONAMI	ドラムシミュレーション	6月予定
LORD of VERMILION	スクウェア・エニックス	オンライン対戦型トレーディングカードRPG	6月予定

● 2008年夏以降に稼働予定のタイトル			
モンスター エンシエントクライン	エクサム	対戦格闘	夏予定
STREET FIGHTER Ⅳ	カプコン	対戦格闘	夏予定
jubeat（ユビート）	KONAMI	音楽シミュレーション	夏予定
まもるクンは呪われてしまった！	ガルチ／グレフ	シューティング	秋予定
ブレイブルー	アークシステムワークス	対戦格闘	冬予定
● 2008年稼働予定のタイトル			
THE KING OF FIGHTERS XII	SNKプレイモア	対戦格闘	2008年予定
旋光の輪舞2（仮）	グレフ	未定	2008年予定
Virtua Fighter5 R	セガ	3D対戦格闘	2008年予定
MELTYBLOOD Actress Again	エコールソフトウェア	対戦格闘	2008年予定
のびてけ！ビヨンビヨン大作戦	KONAMI	体感型ビデオ	2008年予定
ACE DRIVER 3 FINAL TURN	バンダイナムコゲームス	ドライブ	2008年予定
PROFESSIONAL DRIFT GAME D1GP ARCADE	タイトー	レース	2008年予定
● 稼働時期未定のタイトル			
WORLD CLUB Champion Football Intercontinental Clubs 2006-2007	セガ	スポーツゲーム	未定

日本縦断 ゲームセンターマップ

ゲセマプ



都道府県制覇数 45/47

2時間ドラマ「お前が犯人」の名所、東尋坊



イラスト：斉藤コーキ

今月のレンジャー



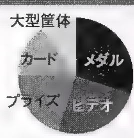
今月は、中部・北陸地方に位置する福井県福井市のゲーセンに突撃！ 駅から近い店舗はあまりなく、国道に面した大きな店舗が多いため、車でのアクセスが便利だ。



東尋坊の商店がとてもにぎわって素敵な場所だとの情報を聞き向かったのですが、時間も遅かったため軒並み閉店……。海風の中たたずむ崖は物悲しかったです。俺のカニ返せー―!!

品揃えは福井ナンバーワン！

フクイレジャーランド ワイプラザ店



住 福井県福井市新保町7－9－1
☎ 0776-57-0433 営 24時間営業
HP http://www.leisureland.jp/tenpo/index.html

高瀬「ショッピングセンター、ワイプラザの2Fにある大型店です。ビデオゲームを始め、メダルやプライズ、大型カードゲームなど、ほとんどのジャンルを網羅！ そのうえ台数もそろっているので、遊び応えがありますよ～」
DB「人気どころはもちろん、超大型筐体『アウトラン2SP DX』といったレアモノまで楽しめるのがうれしいな！ 食べ物や飲み物の自販機が充実しているのも、これまたうれしい!!」



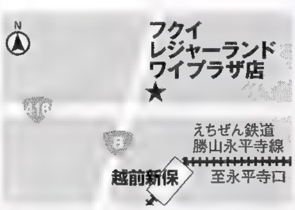
人気の『三国志大戦3』や『GCB 0083』、『WCCF』など、カードゲームも豊富！



24時間営業なのでたっぷり遊びまくれる。店舗は2Fで、1Fと2Fのどちらにも入り口がある。



『戦場の絆』の筐体には、外部からの光の侵入を防ぐ工夫が施されていたぞ。

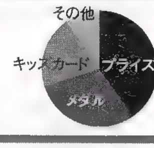


スタッフより

今回闘劇予選参加、初めての全国規模の大会なので、今から緊張しています。皆さまに楽しんでいただけるため精一杯盛り上げるよう努力したいと思っております。お客様と一緒に闘劇を楽しむぞ!!

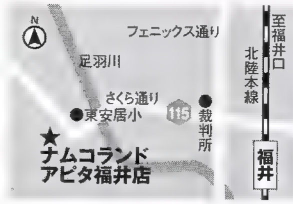
安心して遊べるデパートゲーセン

ナムコランドアピタ福井店



住 福井県福井市飯塚町11-111 アピタ福井店2F
☎ 0776-33-6686 営 10：00-21：00（水曜日不定休、年2日）
HP http://namco.co.jp/

DB「ガンガン取っちゃってください！と言わんばかりに景品が置かれた、プライズコーナーが大人気！」
高瀬「キッズカードゲームの入荷は福井最速というのも見逃せませんよ」





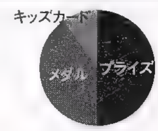
アピタ福井店に入ったら2Fへ上がり、奥へ進むと到着だ。

スタッフより

ナムコランドアピタ店は子供から大人まで家族そろって楽しめるお店です。お客様のご来店をスタッフ一同お待ちしております。

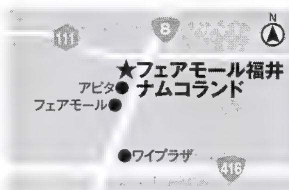
家族で楽しいひとときを

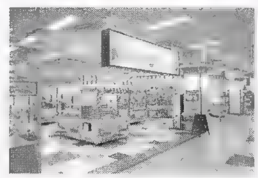
フェアモール福井 ナムコランド



住 福井県福井市大和田町第32号23番地 アピタ福井大和田店2F
☎ 0776-57-2320 営 10：00-21：00
HP http://namco.co.jp/

高瀬「家族連れのお客さんが多いだけあり、キッズ向けカードゲームやプライズが賑わっていますね～」
DB「お店のスタッフが、景品の取りかたをレクチャーしてくれるぞ！」





店内はとても明るく清潔で、開放感が漂う。

スタッフより

ようこそ！ ナムコランドへ！ 大人も子供も、フェアモール福井ナムコランドは国道8号沿いの大型ショッピングセンター「アピタ福井大和田店」の2Fです！ ホスピタリティーあふれる接客で皆さまをお迎え致します！

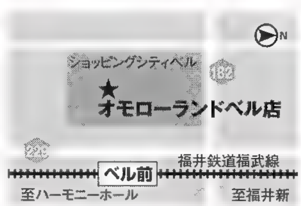
その名のとおりオモロイ場所!?

オモローランドベル店



住 福井県福井市花堂南2丁目16-1
☎ 0776-33-8032
営 10：00-20：00

高瀬「プライズやメダルゲームでまったり遊べる、ファミリー向けのゲームコーナーです。パチスロの種類も豊富！」
DB「『ファンタジックフィーバー』や『ドラゴンパレス』といった、プッシャーメダルマシンが特に人気のようだ」





クレーンゲームがズラリと並ぶ、賑やかな光景が目印。

スタッフより

当店では、新しい景品をより早くをモットーに、各種人気キャラクターや雑貨などをご用意させていただいております。ぜひ一度ご来店ください。



福井の名物といえばカニが有名ですが、「焼き鳥も食べてこい!」と知人から説教されたのが取材前日のこと。調べてみると、とある焼き鳥屋の本店が福井市にあるらしく、そこが安くておいしいんだとか。とりあえずカニは後回しにし、取材後はまずそちらへ向かったのですが……確かにこれはウマイ！ そして安い!!……食べ過ぎたせいで、本命のカニがあまり食べられませんでしたとさ。

対戦の熱気がみなぎる！

プレイランド エイトマン



住 福井県福井市下馬3丁目402
☎ 0776-34-6140 営 09:30-24:00
HP http://www.hlk.co.jp

DB「長きにわたって福井のゲーマーを支えてきた、古き良きゲーセンだ。人気の格闘ゲームはもちろん、『頭文字D4』といったレースゲームやカードゲーム、レトロゲームなどが楽しめるぞ」
高瀬「年配のお客さんは『麻雀格闘倶楽部6』で熱い頭脳戦を繰り広げていますね～。また、タコヤキや原宿ドックといった食べ物を、席まで運んでくれるサービスもありますよ！」



国道８号線沿いにあるお店。カラオケやビリヤード場も併設されているぞ。カードゲームは『GCB 0083』が人気！

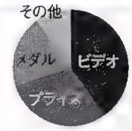


スタッフより

日替わりでイベントを開催しています。毎月8日は、ゲームコーナーテーブルにリクエストBOXを設置しています。希望ゲーム、イベントなどリクエストしてください。従業員みんな仲良しです。気楽に遊びに来てくださいね。お待ちしています。

『VF5』の対戦なら県内ナンバーワン！

セガ アリーナ

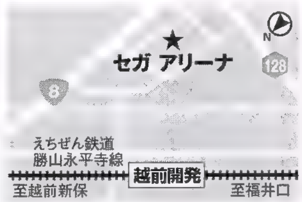


住 福井県福井市丸山町1丁目410
☎ 0776-52-0806 営 10:00-24:00
HP http://location.sega.jp/loc_web/s arena.html

高瀬「ビデオゲームを中心に、プライズ、メダルと三拍子そろったお店です。『三国志大戦3』といったカードゲームも充実していますし、レトロゲームのリクエストサービスもありますよ」
DB「充実した格闘ゲームのラインナップがウリのひとつ。また、ビデオゲームが100円2クレジットになったり、2000円分のメダルが1.5倍になったりするイベントも実施しているぞ」



国道８号線を北上すると、左手に看板が見えてくる。えちぜん鉄道勝山永平寺線の越前開発駅からなら、徒歩でも近いぞ。



スタッフより

毎月第1日曜日はVF公式オープンバトル、第2日曜はVF公式大会やってます！　毎月23日はセガの日！　お得なイベントがいっぱいです。市内最大級『MJ4』が11台稼働中！　禁煙席もあるので安心してプレイできます。昔なつかしのレトロゲームもオススメですよ♪

幅広い客層のハートをキャッチ！

コロナメトロポリス福井店

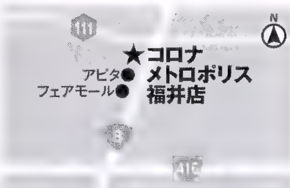


住 福井県福井市大和田町30-17
☎ 0776-52-8811 営 10:00-24:00
HP http://www.korona.co.jp

DB「買い物帰りや映画鑑賞後にファミリーが立ち寄る、プライズやメダルが中心のゲームコーナー！……かと思いきや、ビデオゲームもなかなか充実しているお店。各種音ゲーや『QMA V』、『麻雀格闘倶楽部6』なども稼動中だ」
高瀬「プライズコーナーでは、月末の土日に『クレーンゲーム祭り』を開催。ただでさえ取りやすい配置のプライズが、ますます取りやすくなるそうですよ！」



映画館やパチンコホールなどが併設された、「福井コロナワールド」内のゲームコーナー。黄色と白の、大きな看板が目印！

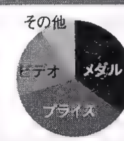


スタッフより

UFOキャッチャーが多く取りやすいですよ！(≧▽≦)ノ

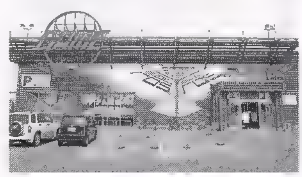
遊んだ分だけ後払い！

ACROS福井店



住 福井県福井市下馬3-101
☎ 0776-33-5510 営 10:00-25:00　金土（祝前日）10:00-27:00
HP http://www.metro.-japan.com/loca/10.PhP

DB「遊んだ分のお金を帰るときに払う、後払いシステムを採用！　たくさんの小銭を持つ必要がなく、両替の手間もかからないのがうれしいよな～！」
高瀬「1プレイ90円といったビデオゲームの価格設定も、このシステムならではですね。『戦場の絆』や『クエストオブD』、各種音ゲー、メダルゲームなども充実していますよ。週末には景品が当たるビンゴ大会も開催！」



大きくド派手な建物が目印。店内に入り受付を抜けると、店員お手製のディスプレイが立ち並ぶプライズコーナーに出るぞ。



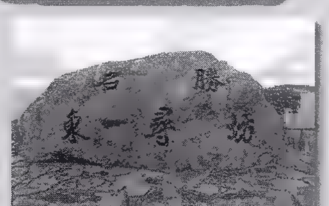
スタッフより

メダルゲーム、プライズゲーム、アーケードゲームなど多数のゲームを取りそろえております！　毎週末はビンゴ大会を開催！　スタッフも元気いっぱいイベント盛りだくさんで皆さまのご来店を心からお待ちしております！

このマークのある店はアルカディアクーポン加盟店です。アルカディアクーポンの詳しい情報はP126へ。

ご当地情報局

断崖絶壁 名勝 東尋坊



　東尋坊とは、福井県坂井市にある観光名所。高さ25mほどの断崖絶壁が1kmも続く光景は、まさに絶景！　しかも、崖っぷちには柵など無く、ギリギリまで歩いて行けるという恐ろしい場所である。駐車場から東尋坊へ歩いていく途中でゲームコーナーを発見したが、置いてあったのはシール機とプライズマシンが数台のみ。東尋坊版『クレイジークライマー』なんてものがあったりして……という妄想は、見事に打ち砕かれました。





全都道府県制覇へひた走る当コーナーでは、皆さまからのゲーセン情報を切実にお待ちしております！　特に四国の「香川」、そして「沖縄」のゲーセンを、一店でもかまいませんので教えてください！
あて先は、〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ゲームセンターマップ」係まで。メールは、Location@arcadiamagazine.com

予選開催店舗4月分スケジュール発表!!

闘劇'08

SUPER BATTLE OPERA

THE 6th ARCADIA CUP TOURNAMENT

闘劇'08予選がついに始まる! 今回は4月分の予選開催店舗を掲載! 自分が参加したいタイトルの予選開催店舗があるかチェックしておこう! なお、この表には、試合開始の時間は書かれていないので、開始時間やエントリー方法などについて下調べするためにも、開催日よりも前に店舗に足を運んでおくことをオススメする!

表の見かた

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	エリア	日程
北	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	A-1	5/17(土)
1	2	3	4	5	6	7

1 予選が開催されるエリア
2 予選開催地都道府県
3 予選開催店舗名
4 問い合わせ電話番号
5 担当者名
6 エリア区分。予選開催店舗が多いタイトルは、同一エリア内で本選参加者を決めるエリア決勝を開催する。
7 予選開催日。エリア決勝が開催される店舗は日程の文字が白抜き。該当店舗でも店舗予選が開催され、その店舗代表者が決定された後にエリア予選が開催される。

予選スケジュールは変更される可能性があります!

この発表内容は、変更される可能性があります。これは、各店舗の事情やゲームのバージョンアップによって、日程の[illegible]が追られるなど、不測の事態があるからです。

もちろん、この予定通りに開催されることが理想ですが、やむなく変更される可能性があることをご理解のうえご了承ください。

変更があった場合は、[illegible]ア6月号(4月30日発売予定)[illegible]Vol.9(4月末日発売予定)、闘劇オフィシャルホームページ(http://www.tougeki.com/)でも随時更新していきます。

なお、予選のエントリー方法や開催時間などの諸条件は、直接店舗に[illegible]してください。また、[illegible]のフィードバックが[illegible]闘劇オフィシャルホームページ([illegible])でも[illegible]。

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE Fight for the Future

チーム戦(3on3)

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
	秋田県	ハイテク セガ 秋田	018-837-5041	仁木	A-2	4/5(土)
	宮城県	プレイランドエフワン	022-261-5782	板垣	A-2	4/6(日)
		アミューシアム古川店	0229-22-8677	高橋	A-2	4/12(土)
	神奈川県	セントラル日吉店	045-564-1034	佐々木	B-2	4/12(土)
		ゲームオーロ	042-769-9474	宮澤	B-2	4/20(日)
		ゲームインファンファン藤沢店	0466-25-3255	芳川	B-2	4/29(火祝)
	埼玉県	クラブ セガ 所沢	04-2926-9009	宮崎	B-3	4/26(土)

GUILTY GEAR XX ΛCORE

チーム戦(3on3)

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	A-1	4/6(日)
		キャッツアイ新札幌店	011-899-1500	種村	A-1	4/13(日)
		ハワーフラントフルフル	011-231-7032	森田	A-1	4/19(土)
		MAXIM HERO	011-219-2855	冨田	A-1	4/20(日)
	千葉県	ケームチャリオット誉田店	043-226-9510	鎮田	B-1	4/6(日)
		宝島 新浦安店	047-381-2466	関口	B-1	4/12(土)
		ラッキー中央店フェリシダ	043-222-5610	上川	B-1	4/13(日)
		ムー大陸 稲毛店	043-255-3257	宮本	B-1	4/19(土)
		ケームチャリオット五井店	0436-23-5533	市村	B-1	4/20(日)
	神奈川県	アミューズメントスクウェアテクモピア向ヶ丘遊園店	044-900-8701	藤代	B-2	4/26(土)
		セントラル日吉店	045-564-1034	佐々木	B-2	4/27(日)
		西横浜ゲーマーズビジョン	045-260-5785	今井	B-2	4/29(火祝)
	群馬県	アミューズメントももたろう笠懸店	0277-76-7022	酒井	B-3	4/26(土)
	栃木県	ファンタジーパーク	0287-37-5137	相馬	B-3	4/27(日)
		ケームハニック佐野	0283-27-1829	日向野	B-3	4/29(火祝
	東京都	中野TRF	03-3389-7166	植高	C-1	4/6(日)

Virtua Fighter 5

チーム戦(3on3)

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
	青森県	ハロ五所川原店	0173 38 1078	福田	A-1	4/26(土)
	山形県	ゲームゾーントレジャー吉原店	023-646-9336	高橋	A-1	4/27(日)
	茨城県	ヒンクハンサー 水戸店	029-309-1983	大出	B-1	4/6(日)
		ピンクパンサー 結城店	0296-33-7411	森田	B-1	4/12(土)
	栃木県	ゲームパニック佐野	0283-27-1829	日向野	B-1	4/13(日)
		ゲームグッドヒル	028-614-6142	須藤	B-1	4/19(土)
	神奈川県	アドアーズ鶴見店A館	045-584-2280	石田	B-2	4/19(土)
		西横浜ゲーマーズビジョン	045-260-5785	今井	B-2	4/26(土)
		クラフ セカ 綱島	045-547 1199	清水	B-2	4/27(日)
	群馬県	ゲームパニック高崎	027-363-8295	立花	B-3	4/27(日)
		トライブインセゾン	0276-37-7150	江原	B-3	4/29(火祝
	東京都	ハソピアード東京	03-3734-9880	田川	C-1	4/5(土)
		渋谷 ギーゴ	03-5458 2201	小久保	C-1	4/12(土

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
	埼玉県	ノラサカプコン入間店	04-2935-2555	二村	B-3	4/27(日)
		プラボ 上尾店	048-776-4379	古崎	B-3	4/29(火祝)
東京	東京都	池袋 ギーゴ	03-3981-6906	石川	C-3	4/6(日)
		池袋プレイランドラスベガス	03-3982-1817	下田	C-3	4/13(日)
		GAME-NEWTON 大山店	03-3554-2668	若松	C-3	4/19(土)
	新潟県	新潟POPY	025-286-0763	宮川	D-3	4/27(日)
	広島県	JOYサンモール店	082-241-8564	應和	F-1	4/13(日)
		広島 ギーゴ	082-541-6345	山口	F-1	4/19(土)
	岡山県	ファンタシスタ	086-523-6555	大島	F-1	4/26(土)
		ウェルカム	086-221-8833	房宗	F-1	4/27(日)
九州	沖縄県	ケームインナハ2	098-861-8361	宮城	G-4	4/26(土)

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
	東京都	ハソヒアート東京	03-3734-9880	田川	C-1	4/12(土)
		東京レジャーランド小岩店	03-5668-8411	竹澤	C-1	4/13(日
		クラブ セガ 秋葉原	03-5256-8123	深見	C-1	4/19(土)
中部	石川県	コスモラント小松	0761-23-2756	福田	D-1	4/26(土
		コスモパーク堅町	076-234-1181	福田	D-1	4/27(日)
近畿エリア	大阪府	エンジョイパラダイス	06-6788-3500	東野	E-1	4/6(日)
		アミューズメント スコット	06-6648-9922	坂元	E-1	4/12(土)
		ラモススタシアム	072-871-3960	北原	E-1	4/13(日)
	和歌山県	ヒタゴラスMQ	073-472-3566	木村	E-1	4/19(土)
	大阪府	星狩物語中百舌鳥店	072-250-3001	玉山	E-1	4/20(日)
	高知県	戦 高知	088-854-1930	小松	F-1	4/19(土)
	香川県	ファンハラダイス志度	087-870-2030	永田	F-1	4/20(日
		戦～ikusa～	087-843-2788	伊藤	F-1	4/26(土)
	徳島県	トイス住吉店	088-602-1907	松尾	F-1	4/27(日
	徳島県	エンゼルランド佐古店	088-653-4758	吉田	F-1	4/29(火祝)
九州・沖縄エリア	沖縄県	夢咲創庫	098-861-4468	下地	G-1	4/6(日
		アミューズJOYBOX	098-886-9429	長北	G-1	4/12(土)
	長崎県	ゲーム・スポット大橋	095-845-9619	森田	G-2	4/26(土
	大分県	有限会社ドリームワールド	097-593-5224	長野	G-2	4/27(日)
	福岡県	アミューズメントスペースOPA	093-952-2304	岩田	G-2	4/29(火祝

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
	東京都	ハイテクラント セカ 渋谷	03-3409-4737	三上	C-1	4/13(日)
		東京レジャーランド秋葉原2号店	03-5209-5650	上西	C-2	4/20(日
		ゲームプラザGAO北千住店	03-3870-0381	内山	C-2	4/29(火祝
	愛知県	VAMP中川店	052-439-1250	大島	D-1	4/12(土)
		ナムコ ワンダーシティ名古屋店	052-683 8765	小林	D-1	4/13(日
	静岡県	サンセイブ城北店	053-471-9800	阿部	D-1	4/19(土)
	愛知県	ケームファンタシーラント ナイル	052-601-7817	野口	D-1	4/20(日)
	静岡県	ACT御殿場	042-854-3830	長谷川	D-2	4/26(土
	山梨県	ゲームパニック甲府	055-231-0829	井口	D-2	4/27(日
		ゲームパニック石和	055-261-8295	浦山	D-2	4/29(火祝
中国エリア	鳥取県	アミパラ米子店	0859-37-1959	平松	F-1	4/19(土)
	岡山県	アミパラ倉敷店	086-430-2111	松井	F-1	4/26(土)
	広島県	アミハラキャッスル	084-925-8867	福村	F-1	4/27(日)
九州	福岡県	ワンダーパーク 博多	092-434-3721	大塚	G-1	4/19(土)
		TAC戸畑店	093-873-9100	大橋	G-1	4/20(日)
	佐賀県	フェスタ佐賀本庄店	0952-41-4820	内田	G-1	4/26(土)
	福岡県	天神 キーコ	092-724 5971	下山	G-1	4/27(日)

THE KING OF FIGHTERS`98 ULTIMATE MATCH

シングル戦（1on1）

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
	福島県	スーパーピンゴ郡山店	024-935-2388	塩田	4/26(土)
	千葉県	ムー大陸 稲毛店	043-255-3257	宮本	4/12(土)
	神奈川県	タイトーステーション溝の口	044-844-7252	内田	4/13(日)
	埼玉県	GAMEGARAGE大宮店	048-650-2411	伊藤	4/19(土)
		埼玉POPY	048-757-0994	鶴巻	4/20(日)
	千葉県	ゲームチャリオット辰巳店	0436-41-9211	前田	4/29(火祝)
	東京都	G-PORTラスベガス	03-5291-9770	高橋	4/5(土)
		GAME-NEWTON 大山店	03-3554-2668	若松	4/6(日)
		新宿スポーツランド本館	03-3352-5489	大塚	4/27(日)
	富山県	アミューズランド ガディス	0766-24-8450	高畑	4/5(土)
	愛知県	おもしろランド AHAHA	052-401-6013	瀧	4/13(日)
	兵庫県	セガ 三宮SANX	078-271-0335	平良	4/12(土)
	大阪府	ハイテクランド セガ アビオン	06-6645-7692	市道	4/26(土)
	広島県	アミパラ広島店	082-297-7135	有馬	4/19(土)
	香川県	MAXPLAZA 善通寺	0877-63-4333	山口	4/20(日)
		ファンパラダイス志度	087-870-2030	永田	4/27(日)
	山口県	アミューズメントパークステップ	0835-38-6738	佐藤	4/29(火祝)
	福岡県	ワンダーパーク 博多	092-434-3721	大塚	4/6(日)

SUPER STREET FIGHTER II X Grand Master Challenge

タッグ戦（2on2）

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
	埼玉県	プラサカプコン入間店	04-2935-2555	二村	4/29(火祝)
	東京都	クラブ セガ 成増	03-5383-5712	矢島	4/13(土)
	東京都	GAME-NEWTON	03-3558-9766	松田	4/27(日)
	新潟県	新潟POPY	025-286-0763	宮川	4/12(土)
	新潟県	アミューズメントスクエア・チャンス白根店	025-362-6871	木下	4/26(土)
	大阪府	プレイスポット長瀬UFO	06-6721-9898	塚本	4/6(日)
	京都府	ワンダータワー京都店	075-254-0765	鈴井	4/19(土)

アルカナハート2

シングル戦（1on1）

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
	茨城県	ピンクパンサー けあき台店	029-247-1983	藤峰	4/27(日)
	東京都	GAME-NEWTON	03-3558-9766	松田	4/13(日)
	新潟県	ゲームセンターテクノポリス	0258-33-1516	瀧口/佐藤	4/29(火祝)
	大阪府	ゲームスペース ベガス	06-6351-2889	堀井	4/26(土)
	福岡県	TAC北方店	093-941-9022	下川	4/20(日)

鉄拳6

チーム戦（3on3）

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
	山形県	ケームゾーントレジャー吉原店	023-646-9336	高橋	A-3	4/5(土)
	福島県	JOYPLAZA	0240-34-5154	長谷川	A-3	4/6(日)
		スーパービンゴ郡山店	024-935-2388	塩田	A-3	4/12(土)
		プラボいわき店	0246-22-4636	菅原	A-3	4/13(日)
	宮城県	アミュージアム古川店	0229-22-8677	高橋	A-3	4/19(土)
	山形県	スーパーノバ天童	023-656-9370	加藤	A-3	4/20(日)
	栃木県	プラボ 宇都宮店	028-638-5011	内藤	B-1	4/6(日)
	茨城県	ピンクパンサー 下妻店	0296-43-6880	藤峰	B-1	4/12(土)
		ゲームハニックつくば	029-843-8295	清水	B-1	4/13(日)
		下館ミナミボウル	0296-22-7552	三林	B-1	4/19(土)
		ナムコランド 水戸店	029-241-3444	日向	B-1	4/20(日)
		桜の牧アミューズパーク	029-244-9900	柴田	B-1	4/26(土)
		ヒンクハンサー日立店	0294-32-1983	齋藤	B-1	4/27(日)
		プレビジョイカム石岡店	0299-22-6758	平山	B-1	4/29(火祝)
	群馬県	アミューズメントももたろう笠懸店	0277-76-7022	酒井	B-2	4/19(土)
	埼玉県	アミューズメントF-1深谷店	048-573-7799	篠崎	B-2	4/20(日)
	栃木県	ゲームハニック佐野	0283-27-1829	日向野	B-2	4/26(土)
	埼玉県	GAMEGARAGE大宮店	048-650-2411	伊藤	B-2	4/27(日)
		セガ ワールト 飯能	042-972-6989	積田	B-2	4/29(火祝)
	千葉県	テクモピア行徳店	047-395-1119	百田	B-5	4/12(土)
		アブレイズ行徳店	047-701-2689	篠崎	B-5	4/13(日)
		ナムコランド 幕張店	043-273-3071	小林	B-5	4/5(土)
		ゲームエース南八幡	047-379-2861	村山	B-5	4/6(日)
		ゲームチャリオット辰巳店	0436-41-9211	前田	B-6	4/12(土)
		イスカンダル	0120-010-267	設楽	B-6	4/13(日)
		セガ ワールド 成田	0476-23-2591	大石	B-6	4/27(日)
		HAP'1ゲームチッタ八千代台	047-411-7971	佐藤	B-6	4/29(火祝)
	東京都	プレイシティキャロット 巣鴨店	03-3943-6735	松山	C-5	4/19(土)
		ゲームフラザGAO北千住店	03-3870-0381	内山	C-5	4/20(日)
		東京レジャーランド小岩店	03-5668-8411	竹澤	C-5	4/26(土)
		ナムコランド 王子店	03-5959-9830	斉藤	C-5	4/27(日)
	福井県	フクイレジャーランドワイプラザ店	0776-57-0433	白崎	D-1	4/5(土)
	石川県	バイハスレジャーランド加賀店	0761-74-8007	針田	D-1	4/6(日)
		コスモランド小松	0761-23-2756	福田	D-1	4/12(土)
中部エリア	石川県	コスモハーク白山	076-276-6336	福田	D-1	4/13(日)
	福井県	GAME FANTASIO 敦賀店	0770-21-0399	澤	D-1	4/19(土)
		JOYLAND 敦賀店	0770-37-1616	森本	D-1	4/20(日)
	石川県	扇ヶ丘レジャーセンター	076-248-3765	中丸	D-1	4/26(土)
	愛知県	キングジョイ	052-241-9515	武山	D-4	4/20(日)
		VAMP中川店	052-439-1250	大島	D-4	4/26(土)
		ジョイプラザ熱田店	052-889-2885	戸田	D-4	4/27(日)
	三重県	アーバンスクエア津南店	059-238-3130	坂口	D-4	4/29(火祝)
	岐阜県	遊食空間XYZ	0574-63-7903	市原	D-5	4/5(土)
		ゲームセンターダイオウ	058-274-3291	山越	D-5	4/6(日)
	愛知県	ゲームファンタジーランド ナイル	052-601-7817	野口	D-5	4/12(土)
		ケームファンタジーランド アトランティス	0562-33-8355	山本	D-5	4/13(日)
		豊田メトロポリス	0565-24-2717	宮川	D-5	4/19(土)
		半田メトロホリス	0569-24-5226	河田	D-5	4/20(日)
		アリス一宮店	0586-47-4388	京林	D-5	4/26(土)
		ゲームファンタジオ甚目寺	052-445-2030	西川	D-5	4/27(日)
	兵庫県	セガ 三宮SANX	078-271-0335	平良	E-2	4/26(土)
	大阪府	チャレンジャー関大前店	06-6389-8072	坂本	E-2	4/27(日)
		GAME DINO 阪急茨木駅前店	072-631-5507	岸本/後藤	E-2	4/29(火祝)
		チャレンジャーアバハ天神橋店	06-6357-6677	三好	E-3	4/12(土)
		GAME DINO枚方店	072-846-3303	由村	E-3	4/13(日)
	奈良県	キャノンショット	0742-35-3208	山本	E-3	4/19(土)
	和歌山県	ピタゴラス	073-451-4161	長尾	E-3	4/20(日)
	大阪府	アミューズメント スコット	06-6648-9922	坂元	E-3	4/26(土)
		メディアパーク リブロス古川橋店	06-6907-1122	西	E-3	4/27(日)
		ラモススタジアム	072-871-3960	北原	E-3	4/29(火祝)
	高知県	トイズ帯屋町店	088-826-2625	坂本	F-1	4/19(土)
	岡山県	テクノランド	086-255-5612	和田	F-1	4/20(日)
	高知県	戦 高知	088-854-1930	小松	F-1	4/26(土)
	岡山県	ファンタジスタ	086-523-6555	大島	F-1	4/27(日)
	香川県	MAXPLAZA 善通寺	0877-63-4333	山口	F-1	4/29(火祝)
	熊本県	FESTA カリーノ下通店	096-327-5585	橋本	G-2	4/5(土)
		FESTA 東バイパス店	096-387-5539	西田	G-2	4/6(日)
		ハスカワールドグリーンランド店	0968-69-3001	村田	G-2	4/12(土)
	宮崎県	ナムコランド 宮崎店	0985-31-8875	鈴木	G-2	4/13(日)
		ナムコランド 日向店	0982-55-8037	原田	G-2	4/19(土)
	鹿児島県	ザ・サードプラネット鹿児島店	099-213-0223	平山	G-2	4/20(日)
		ゲームセンター電撃新栄	099-255-2505	橋元	G-2	4/26(土)

MELTY BLOOD Act Cadenza Version B2

タッグ戦（2on2）

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	ブロック	日程
関東エリア	群馬県	アミューシアム前橋店	027-237-4234	籾山	B-2	4/26(土)
	栃木県	ゲームパニック佐野	0283-27-1829	日向野	B-2	4/27(日)
	千葉県	ゲームチャリオット六方店	043-304-8880	田中	B-4	4/5(土)
		ラッキー中央店フェリシダ	043-222-5610	上川	B-4	4/6(日)
		チャリオット姉崎店	0436-60-1508	花本	B-4	4/12(土)
		ラッキー千葉店	043-227-6447	日暮	B-4	4/13(日)
	東京都	新宿スポーツランド本館	03-3352-5489	大塚	C-2	4/26(土)
		パソピアード東京	03-3734-9880	田川	C-2	4/27(日)
		中野TRF	03-3389-7166	植高	C-2	4/29(火祝)
	石川県	コスモパーク竪町	076-234-1181	福田	D-2	4/26(土)
		コスモランド小松	0761-23-2756	福田	D-2	4/27(日)
	岐阜県	ゲームセンターダイオウ	058-274-3291	山越	D-2	4/29(火祝)
	愛知県	キングジョイ	052-241-9515	武山	D-4	4/5(土)
		アーバンスクエア大須店	052-249-3507	荻	D-4	4/6(日)
		PLAYSEVEN	0586-46-7228	松家	D-4	4/12(土)
		game SKY	052-201-6496	佐藤	D-4	4/13(日)
	京都府	下鴨ヒーロータウン	075-712-4367	谷本	E-1	4/5(土)
		スーパーヒーロー山科	075-502-5765	堀井	E-1	4/6(日)
	大阪府	ゲームプラザOKA3	072-671-5123	里見	E-1	4/12(土)
		GAME DINO 阪急茨木駅前店	072-631-5507	岸本/後藤	E-1	4/13(日)
	兵庫県	T&K	079-672-1540	片岡	E-5	4/26(土)
		遊スペースマジカル	078-265-5100	山本	E-5	4/27(日)
		セガ 三宮SANX	078-271-0335	平良	E-5	4/29(火祝)
	福岡県	ワンダーパーク 博多	092-434-3721	大塚	G-2	4/26(土)
	熊本県	FESTA カリーノ下通店	096-327-5585	橋本	G-2	4/27(日)
	佐賀県	フェスタ佐賀本庄店	0952-41-4820	内田	G-2	4/29(火祝)
	沖縄県	夢咲創庫	098-861-4468	下地	G-3	4/20(日)

北斗の拳

シングル戦（1on1）

エリア	都道府県	店舗名	電話番号	担当者	日程
	北海道	GAME41	011-751-9772	佐藤	4/29(火祝)
	神奈川県	西横浜ゲーマーズビジョン	045-260-5785	今井	4/6(日)
	群馬県	アミューズメントももたろう笠懸店	0277-76-7022	酒井	4/12(土)
	埼玉県	埼玉POPY	048-757-0994	鶴巻	4/13(日)
	千葉県	ゲームチャリオット五井店	0436-23-5533	市村	4/19(土)
	茨城県	ゲームパニックつくば	029-843-8295	清水	4/27(日)
	東京都	中野TRF	03-3389-7166	植高	4/5(土)
	東京都	GAME-NEWTON 大山店	03-3554-2668	若松	4/20(日)
	富山県	アミューズランド ガディス	0766-24-8450	高畑	4/26(土)

ゲームセンターイベントリスト

Apr. 2008

各地で闘劇予選が始まり、格闘ゲームのイベントがどんどん盛んになってきた。闘劇予選を勝ち抜くためにも、イベントリストをチェックしていろんな大会に出てみよう。

※イベントの内容・日時は、お店の都合により予告無く変更される場合があります。ご了承ください。

北海道・東北



北海道

★スガイディノス帯広
帯広市白樺16条西2丁目 ☎0155-38-2811
http://www5b.biglobe.ne.jp/~siroma/teikitaikai.htm/

4/5	19:30	クイズマジックアカデミー５ 大会
4/6	19:30	三国志大戦3 大会
4/12	21:00	VF5 大会
4/13	19:30	WCCF 大会
4/19	19:30	ガンダムvs.ガンダム 大会
4/20	19:30	三国志大戦3 大会
4/26	19:30	鉄拳6 大会
4/27	19:30	GCB0083 大会

★スガイコトニ
札幌市西区琴似3条1-1-20 ☎011-640-2345
http://hp.kutikomi.net/gameibento/

4/13	13:00	Answer×Answer部門別店内対戦トーナメント ◆詳細はＨＰ参照

宮城県

★ネオジオボウル 仙台名取店
名取市飯野坂宇土城堀143 ☎022-383-1811

4/4	26:00	戦場の絆 店内大会 ◆参加費300円
4/5	16:00	頭文字Dver.4 店内大会 ◆参加費200円
4/11	26:00	戦場の絆 店内大会 ◆参加費300円
4/13	18:00	クイズマジックアカデミー５ 店内大会 ◆参加費100円
4/18	26:00	戦場の絆 店内大会 ◆参加費300円
4/19	16:00	頭文字Dver.4 店内大会 ◆参加費200円
4/25	26:00	戦場の絆 店内大会 ◆参加費300円
4/27	18:00	クイズマジックアカデミー５ 店内大会 ◆参加費100円

※大会受付は開始1時間前よりおこないます。
詳しくは店内POPをご覧下さい。

関東



茨城県

★アミューズメント コーラルパーク 土浦店
土浦市大和町2-1 Patioビル2F ☎029-835-5689

日付に8・9の付く日	終日	当店最強イベント「パークの日」 ◆店内各種ゲームがサービス設定。
4/5	16:00	GGXX ∧ CORE 大会 ◆最大定員16名
4/12	16:00	ストZERO3 大会 ◆最大定員16名
4/13	14:00	クイズマジックアカデミー５ 大会 ◆最大定員32名
4/19	18:00	湾岸ミッドナイトMT3 大会 ◆最大定員32名
4/20	14:00	ガンダムvs.ガンダム 2on2 大会 ◆最大定員16組32名
4/26	16:00	KOF'98UM 大会 ◆最大定員16名
4/27	16:00	VF5 公式オープンバトル ◆最大定員300名
4/29	20:00	VF5 公式大会 ◆最大定員64名

※各大会エントリーは1週間前から。詳細は店内POPにて

栃木県

★ゲームパニック佐野
佐野市高萩町1340 フェドラP&D 1F ☎0283-27-1829

4/5	12:00	VF5 公式大会 ◆当日はバーチャ神【ちび太】がいらっしゃいます。
4/6	18:00	ガンダムvs.ガンダム 2on2大会
4/12	18:00～23:00	VF5 公式オープンバトル
4/12	18:00	鉄拳６ 闘劇前哨戦 3on3 大会
4/19	18:00	GGXX ∧ CORE 闘劇前哨戦 3on3 大会
4/20	18:00	MBACVer.B2 闘劇前哨戦 2on2 大会

※変更になる場合もございますので、参加前には当店のHPをご覧下さい。

群馬県

★ルパン122
邑楽郡邑楽町中野1593 ☎0276-88-7510

4/13	15:00	鉄拳6 大会
4/20	15:00	GGXX ∧ CORE 大会
4/27	15:00	ガンダムvs.ガンダム 大会

埼玉県

★アミューズメントF-1深谷店
深谷市西島町3-9-1 ☎048-573-7799
http://blog.livedoor.jp/fukaya_ten/

4/6	15:00	ギターフリークス・ランバト ◆14:00よりフリープレイあり
4/13	15:00	ドラムマニア・ランバト ◆14:00よりフリープレイあり
4/20	15:00	鉄拳6 闘劇'08店舗予選 ◆14:00より大会直前までフリープレイあり
4/27	15:00	GGXX ∧ CORE 深谷最強 3on3 大会 ◆14:00より大会直前までフリープレイあり
毎週火曜		NEOGEO・１コイン２クレDAY
毎週水曜		シューティング・１コイン２クレDAY
毎週金曜		MBAC・１コイン２クレDAY
毎週土曜		SFⅢ3rd・１コイン２クレDAY

※全イベント参加費無料

★秩父矢尾ゲーム　プレイランド
秩父市上町1-5-9 秩父矢尾百貨店4F プレイランド ☎0494-24-7752
http://blog.livedoor.jp/chichibu_ten/

4/13	11:00	秩父太鼓10 スコア認定 大会 ◆コース・曲を選び1曲プレイ。全員に賞状授与。
4/27	11:00	秩父ポップン15スコア認定 大会 ◆ボタン数・速さ・曲を選び1曲プレイ。全員に賞状授与。

★comcom加須店
加須市中央1-1-15 ☎0480-62-4515
http://blog.livedoor.jp/kazo_ten/

4/6	14:00	加須太鼓10 スコア認定大会 ◆コース・曲を選び1曲プレイ。全員に賞状授与
4/13	14:00	加須ポップン15 スコア認定大会 ◆ボタン数・速さ・曲を選び1曲プレイ 全員に賞状授与。
4/20	15:00	GGXX ∧ CORE シングルトーナメント大会 ◆14:00より大会直前までフリープレイあり

千葉県

★ゲームチャリオット五井店
市原市五井中央西2-1-2 ☎0436-23-5533
http://www.gamechariot.com/

4/5	20:00	SFⅢ3rd シングル大会
4/19	14:00	北斗の拳 闘劇店舗予選
4/19	18:00～23:00	VF5 公式オープンバトル ◆バトルロイヤル形式
4/20	14:00	GGXX ∧ CORE 闘劇店舗予選・ブロック決勝 ◆ブロック決勝出場者は16:30までに集合して下さい
4/27	20:00	VF5 公式ポイントバトル
4/29	18:00	ランブルフィッシュ２ シングル大会

※備考:エントリー締め切りは大会開始30分前となります。詳しくは、チャリオットHP【http://www.gamechariot.com/】をご覧下さい。

★ラッキーバッティングドーム
八千代市大和田新田1088 ☎047-458-8208

4/5・19	終日	ガンダムSEED DESTINYⅡ 100円2クレジット
4/12	終日	MBAC Ver.B 100円2クレジット
4/26	終日	鉄拳6 100円2クレジット

★イスカンダル
木更津市潮見4-1-2 ☎0120-010-267

4/6	10:00	麻雀格闘倶楽部6 ロケーションカップ
4/13	16:00	鉄拳6 闘劇予選
4/19	16:00	VF5 公式大会 オープンバトル
4/20	16:00	VF5 大会 ◆ターミナルにて受付

★ダ・カーポ
君津市外箕輪91-1 ☎0120-010-267

4/13	9:30	麻雀格闘倶楽部6 ロケーションカップ

★アミューズメント ポポロ
君津市坂田673－11 ☎0120-010-267

4/20	10:00	麻雀格闘倶楽部6 ロケーションカップ

★ゲームセンターラッキー千葉店
千葉市中央区中央2-3-16マルエイ第7ビル1～3F ☎043-227-6447
http://www.lucky-net.co.jp/tibaten/index.htm

週替り	終日	対戦格闘ゲームフリープレイ ◆参加費300円。詳細は店頭かHP【http://www.lucky-net.co.jp/tibaten/index.htm】をご覧ください。

★ゲームチャリオット船橋店
船橋市藤原5-6-7 2F・3F ☎043-429-0406

4/5	21:00	VF5 公式大会
4/19	18:00	クイズマジックアカデミー５ 店内対戦会
4/25	18:00～23:00	VF5 公式オープンバトル
4/27	15:00	VF5 第4回FC杯(5on5) ◆各リーグ総当り戦のち決勝リーグ総当り戦(プレ有)参加費1チーム3000円。NETエントリーのみ受付。
4/29	18:00	アルカナハート2 シングル大会 ◆闘劇ルール

東京都

★アミューズメントスペースUFO 八王子
八王子市三崎町2-9 三崎町ビル1F ☎042-627-8188

4/5	15:00	ランバト5戦7回目MBACVer.B2 シングル 大会 ◆参加費50円
4/6	15:00	第15回SFⅢ3rd 3on3 大会
4/12	15:00	第36回GGXX ∧ CORE 2on2 大会
4/19	15:00	第4回鉄拳6 2on2 大会
4/20	15:00	ランバト5戦8回目MBACVer.B2 2on2 大会
4/27	15:00	第37回GGXX ∧ CORE 3on3 大会 ※チーム内同キャラ不可

★池袋ギーゴ
豊島区東池袋1-21-1 ☎03-3981-6906
http://location.sega.jp/loc_web/ikebukuro_gigo.html

4/3	19:00	GGXX ∧ CORE ランバト ◆18才以上
4/6	14:30	SFⅢ3rd闘劇予選 ◆トーナメント戦
4/10	19:00	GGXX ∧ CORE ランバト ◆18才以上
4/13	13:00～16:00	VF5 公式オープンバトル
4/13	15:00	パワースマッシュ 3シングル大会 ◆3セット。タイブレーク有り。カード必須。
4/16	19:00	MBACverB.2 3on3 大会 ◆18才以上。斡旋あり16チーム限定。
4/17	19:00	GGXX ∧ CORE ランバト ◆18才以上
4/20	19:00	鉄拳6 3on3 大会 ◆18才以上。カード必須。
4/23	19:00	ガンダムvs.ガンダム 2on2 大会 ◆18才以上
4/24	19:00	GGXX ∧ CORE ランバト ◆18才以上
4/27	19:00	VF5 店舗公式大会 ◆18才以上。64名。カード必須。

★大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2 アルファビル B1～5F ☎03-5330-8595
http://www.alpha-st.co.jp/

4/6	15:00	ガンダvs.ガンダム 2on2 大会 ◆参加料無料。機体固定。
4/13	15:00	アカツキ電光戦記AA 大会 ◆参加料無料。キャラクター固定。
4/20	15:00	マーヴルvs.カプコン2 大会 ◆参加料無料。２本先取制。
4/27	15:00	戦国BASARA X 大会 ◆参加料無料。キャラクター固定。

★ゲーム イン サクラ
豊島区巣鴨1-20-10 宝生第一ビル 2F ☎03-3944-0252
http://www.game-sakura.com/

毎週日曜	13:00～18:00	SFⅢ3rd フリープレイ (4/9は初～中級者フリプ) ◆対戦台4～5組・1時間100円

※詳細は【http://www.game-sakura.com/】

★ゲーム ニュートン
板橋区志村3-24-3 ☎03-3558-9766

4/6	17:00	鉄拳6 大会
4/12	20:00	SFⅢ3rd ランバト
4/20	17:00	SCⅢAE SNCランバト
4/26	20:00	SFⅢ3rd ランバト

★ゲーム ニュートン 大山店
板橋区大山町25-8 野口ビルB1 ☎03-3554-2668

4/5	20:00	VF5 第9回大山祭り3on3 ◆チームは当日ランダム
4/6	17:00	KOF'98UM 闘劇予選
4/12	20:00	スーパーストⅡX ランバト
4/13	17:00	SCⅢAE SCN ランバト
4/19	17:00	SFⅢ3rd 闘劇予選 ◆エリア決勝有
4/20	17:00	北斗の拳 闘劇予選
4/26	19:00	アルカナハート2 大会
4/27	17:00	アカツキ電光戦記AA 大会

★石神井公園駅前センター
練馬区石神町3-24-9 山喜ビル2F ☎03-5393-6284
http://www12.plala.or.jp/shikuji-ekimae/

4/5	16:00	MBACVer.B 2on2　大会
4/12	18:00	北斗の拳ランダム 2on2 大会
4/13	19:00	SCⅢAE 個人戦 大会
4/19	15:00	GGXX ∧ CORE 3on3 大会
4/20	15:00	アカツキ電光戦記AA 2on2 大会
4/26	19:00	鉄拳6 3on3 大会

★クラブ セガ 新宿西口
新宿区西新宿1-12-5西口三平ビル ☎03-3349-0257
http://location.sega.jp/loc_web/cs_shinjukunishiguchi.html

4/5	17:00	ZERO3 コンビネーションカップ ◆トーナメント(参加人数により変更)
4/6	15:00	ランブルフィッシュ 2 大会 ◆トーナメント(参加人数により変更)
4/6	18:00	バーチャロンOMG 大会 ◆トーナメント(参加人数により変更)
4/12	16:00	CAPCOM vs SNK2 大会 ◆トーナメント(参加人数により変更)
4/13	17:00	アカツキ電光戦記 大会 ◆トーナメント(参加人数により変更)
4/19	17:00	ファイターズヒストリーダイナマイト 大会 ◆トーナメント(参加人数により変更)
4/27	16:00	SCⅢAE 2on2 大会 ◆トーナメント(参加人数により変更)
4/29	17:00	サムライスピリッツ コンビネーションカップ ◆トーナメント(参加人数により変更)

★Boo-BossBoss 吉祥寺店
武蔵野市吉祥寺本町1-24-5吉祥寺ライトビル1F ☎0422-23-3211
http://www.boobossboss.com/kichijoji.html

4/27	17:00	クイズマジックアカデミー5 トーナメント 大会 ◆ルールは後日発表

★G-PORTラスベガス
新宿区歌舞伎町1-21-7 地球会館1F ☎03-5291-9770
http://www.jp-l.co.jp/g-portlas/

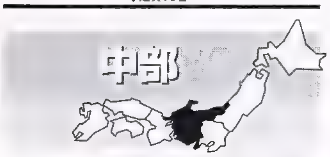
4/5	未定	KOF98UM 闘劇店舗 予選大会
4/5	19:00	第9回スーパースト2X 大会
4/6	16:00	第8回VF5 公式大会
4/12	17:00	第8回KOF2002 大会
4/13	15:00	第1回KOF'98UM 大会
4/19	17:00	第9回GGXX ∧ CORE 大会
4/26	16:00	第5回マーブルvsカプコン2 大会
未定	未定	第5回KOF11 大会
未定	未定	第1回ガンダムvs.ガンダム 大会

※詳細は【http://www.jp-l.co.jp/g-portlas/】

神奈川県

★クラブセガ港北
横浜市都筑区中川中央2-7-1 港北MINAMO3F ☎045-591-8923
http://location.sega.jp/loc_web/cs_kohoku.html

4/13	16:00	WCCF EC 05-06 店舗大会 ◆定員32名。レギュレーションU-5
4/27	16:00	アヴァロンの鍵弐 魔導競技会 ◆定員16名



新潟県

★ゲームセンター テクノポリス
長岡市要町1-8-50 ☎0258-33-1516
http://www.kisnet.or.jp/~otake/tecnopolis.html

4/6	19:00	第2回ガンダムvs.ガンダム 大会 ◆2on2 チームバトル
4/13	18:00	第2回アルカナハート2 大会 ◆闘劇08ルールに準ずる
4/19	19:00	第27回MBACVer.B2 定期大会
4/20	18:00	第14回VF5 公式大会inテクノポリス ◆定員32名
4/26	13:00～18:00	第2回VF5 公式オープンバトル ◆公式ルールに準じる
4/29	15:00	アルカナハート2闘劇予選 ◆闘劇08ルールに準ずる

※ 参加費100円。当日30分前エントリー可。詳しくはHPにて



滋賀県

★アミューズメントジャングルクラブ堅田店
大津市今堅田2-39-22 ☎077-573-7717

4/6	17:00	VF5 公式大会 ◆参加費100円
4/20	20:00～23:30	VF5 公式オープンバトル ◆参加費100円
毎週金曜	20:00	WCCF ベルベーゼッ杯 ◆参加費1000円

※大会に関する詳細は店舗まで。電話FAXによる大会受付はできません。

京都府

★ゲームスペース プラニー
宇治市広野町西裏100番地 ☎0774-43-9030

4/5	14:00	鉄拳6 大会
4/6	14:00	アルカナハート2 大会
4/12	14:00	MBACVer.B 大会
4/13	14:00	GGXX ∧ CORE 大会
4/19	14:00	ガンダムvs.ガンダム 大会
4/20	14:00	鉄拳6 大会
4/26	14:00	アルカナハート2 大会
4/27	14:00	MBACVer.B 大会
毎日週曜	終日	頭文字D ver.4 100円2クレ設定イベント.

★西院コットンクラブ
京都市右京区西院三蔵町12番地 ☎075-595-1136

4/13	18:30～23:30	VF5 公式オープンバトル
4/27	19:00	VF5 公式大会 ◆定員64名

★下鴨ヒーロータウン
京都市左京区下鴨高木町46 ☎075-712-4367

4/6	15:00	MBACVer.B 大会
4/13	15:00	GCB0083 大会
4/20	12:00	クエストオブD 大会
4/25	25:00	鉄拳6 大会
4/27	15:00	クイズマジックアカデミー５ 大会

★スーパーヒーロー山科
京都市山科区御陵鳥ノ向町2番地 ☎075-502-5675

4/6	17:00	MBACVer.B 大会
4/13	17:00	GGXX ∧ CORE 大会
4/20	17:00	MBACVer.B 大会
4/27	17:00	鉄拳6 大会

★ネオアミューズメントスペース a-cho
京都市中京区寺町通四条上ル東大文字302-303 A-Breakビル 2F ☎075-251-2323
http://www.a-cho.com/

4/3	19:00	GGXX ∧ CORE第143回関西ランバト
4/12	17:00	カプコンvs.SNK2 2on2 大会
4/13	15:00	ZERO3 第82回関西ランバト2on2
4/17	19:00	GGXX ∧ CORE 第144回関西ランバト
4/20	10:00	三国志大戦3 大会
4/20	15:00	アカツキ電光戦記AA 大会

大阪府

★アミューズメントパーク エルロフト
茨木市宇野辺1-4-3 ☎0726-23-7161

4/11	24:00	ガンダムSEED DESTINYⅡ 大会 ◆参加費100円
4/20	20:00	VF5 公式大会 ◆参加費100円
4/29	24:00	ガンダムvs.ガンダム 大会 ◆参加費100円
毎週土曜	25:00	WCCF 大会

※詳しくは店内POPをご覧ください。

★エンジョイパラダイス
東大阪市長栄寺7-3 ☎06-6788-3500

4/13	18:00	鉄拳6 大会
4/20	18:00	VF5 公式大会 ◆参加費100円。定員32名。
4/27	15:00	アルカナハート2 大会

※変更になる場合もございますので、店舗にて御確認ください。

★ゲームプラザVIP 茨木店
茨木市双葉町3-2 ☎072-633-4818
http://www.asmo-am.co.jp/ibaraki_vip/

4/6	15:00	MBAC 大会
4/13	15:00	カプコンvs.SNK2 大会
4/20	15:00	GGXX ∧ CORE 大会
4/27	16:00	V.セイヴァー 大会
4/27	終日	V.セイヴァー 対戦会【2クレ】

★ゲームプラザ OKAⅢ
高槻市城北町2-11-2 ☎0726-71-5123

4/2	20:00	三国志大戦3 店内大会
4/4	19:00	VF5 公式オープンバトル
4/5	16:00	VF5 公式大会
4/6	18:00	GGXX ∧ CORE 大会
4/9	20:00	ベースボールヒーローズ 店内大会
4/13	18:00	MBACVer.B 大会
4/16	20:00	三国志大戦3 店内大会
4/20	18:00	アカツキ電光戦記AA 大会
4/23	20:00	ベースボールヒーローズ 店内大会
4/27	18:00	鉄拳6 大会
4月30日	20:00	三国志大戦3 店内大会
毎週土曜	21:00	WCCF ウルフ杯
毎日週曜	15:00	ガンダムvs.ガンダム 大会

★KO-HATSU（コーハツ）
大阪市北区天神橋2丁目2-21 コーハツビル 1F ☎06-6352-3007
http://www.ko-hatsu.com/

4/5	18:00	アカツキ電光戦記AA オフィシャルランバト第壱期第四戦(全八戦)
4/6	16:00	第57回ザ・ランブルフィッシュ2 大会
4/12	18:00	第2回アカツキ電光戦記AA 2on2 大会
4/13	16:00	第16回キン肉マンマッスルグランプリ2 大会
4/19	18:00	アカツキ電光戦記AA オフィシャルランバト第壱期第五戦(全八戦)
4/20	16:00	第58回ザ・ランブルフィッシュ2 大会
4/26	18:00	第3回アカツキ電光戦記AA 2on2 大会
4/26	19:00	SCⅢAE SCN ランバト
4/27	16:00	第17回キン肉マンマッスル グランプリ2 大会
毎週月曜	18:00～23:00	キン肉マンマッスルグランプリ2 定額フリープレイ対戦会 ◆参加費500円
毎週火曜	18:00～23:00	アカツキ電光戦記AA定額フリープレイ対戦会 ◆参加費500円(対戦台二組)

★チャレンジャー ABABA天神橋店
北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677
http://www.challenger.jp/

4/6	17:00	GCB0083 トーナメント大会 ◆参加費300円。定員16名
4/12	15:00	鉄拳6 闘劇'08予選 ◆3on3トーナメント戦。参加費300円
4/13	17:00	GGXX ∧ CORE トーナメント大会
4/20	17:00	KOF'98UM トーナメント大会
4/27	17:00	GCB0083 トーナメント大会 ◆参加費300円。定員16名。
毎週日曜	10:00～16:00	GGXX ∧ CORE&MBAC フリープレイ ◆参加費500円

※エントリー受付は16:30までとさせていただきます。

★GAME DINO枚方店
枚方市岡東町12-3-205 ☎072-846-3303
http://www.dino-jp.com/

4/20	19:00	KOF XI 大会 ◆参加費無料

★チャレンジャーガムガム店
吹田市岸部南1-24-9 ☎06-6317-0433
http://www.challenger.jp/

毎週土曜	18:00	鉄拳6大会
毎週日曜	18:00	カウンターストライク 3on3 大会

★チャレンジャー関大前店
吹田市千里山東1-14-2 ☎06-6389-8072
http://www.challenger.jp/

4/4	18:00	MBACVer.B 大会
4/5	18.00	三国志大戦3 大会
4/11	18:00	ガンダムvs.ガンダム 大会
4/12	18:00	鉄拳6 大会
4/18	18:00	アカツキ電光戦記AA 大会
4/19	18:00	三国志大戦3 大会
4/25	18:00	ガンダムvs.ガンダム 大会
4/26	18:00	KOF'98UM 大会

★ハイテクランドセガアビオン
大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビルB1～2F ☎06-6645-7692
http://location.sega.jp/loc_web/hls_avion.html/

4/6	14:30	第8回SCⅢAE 大会 ◆参加費無料。定員32名。50秒3本先取。
4/19	14:30	三国志大戦3全国大会「覇業への道～英傑乱舞～」店舗予選 ◆参加費500円。定員32名。受付は4/12 9:30～
4/26	14:30	KOF'98UM 闘劇店舗予選 ◆参加費無料。ルールはアルカディア本誌参照。

★玉造ゲームセンター
大阪市天王寺区玉造元町14-2 ☎075-502-5765

4/6	15:00	鉄拳6 大会

★ゲームスペース ベガス
大阪市北区天神橋4-12-24

4/19	19:00	鉄拳6 大会

兵庫県

★三宮サンクス
神戸市中央区琴ノ緒町5-4-5高架下 404～407 ☎078-271-0335
http://location.sega.jp/loc_web/sannomiya_thanks.html

4/5	19:00	バーチャロン オラタン5.66 大会
4/6	15:00	侍魂 天下一剣客伝 大会(仮)
4/12	14:00	KOF'98UM 闘劇予選 ◆参加費100円
4/13	15:00	餓狼 MARK OF THE WOLVES大会【BEAT BY 4】 ◆参加費100円
4/13	16:00	VF5 公式大会【FIGHT 16】 ◆参加費100円
4/20	15:00	侍魂 天下一剣客伝 大会(仮)
4/20	18:00	アカツキ電光戦記AA 大会 ◆参加費100円
4/26	15:00	鉄拳6 闘劇予選 ◆参加費100円
4/27	18:00	MBACVer.B2 大会 ◆参加費100円
4/29	14:00	MBACVer.B2 闘劇予選 ◆参加費100円
毎週土曜日	18:00	GGXX ∧ CORE ランキングバトル【第7期 ACCENT CORE】 ◆参加費100円

※日程変更・新作お披露目大会など変更もございますので、参加前には当店HPをご参照くださいませ。

ゲームパニック佐野にてバーチャ神参戦！

2008年4月5日にゲームパニック佐野店で開催される「バーチャファイター5公式大会」では、バーチャ神こと「ちび太」氏が参戦するぞ。

この機会に凄腕プレイヤーと対戦して、今後の闘劇に自信をつけるのもいいだろう。詳しくはお店の告知や店員に聞いてみよう。

【バーチャファイター５　公式大会】
●4/5　ゲームパニック佐野(栃木県)　12:00より開始。



奈良県

★キャノンショット
奈良市二条町2-4-14　☎0742-35-3208

4/5	19:00	アルカナハート2 大会
4/6	15:00	MBACVer.B 大会
4/6	20:00	GCB0083 大会
4/12	19:00	GGXX ∧ CORE 大会
4/13	15:00	湾岸ミッドナイトMN3 大会
4/19	19:00	ガンダムvs.ガンダム　大会
4/20	15:00	MBACVer.B 大会
4/20	20:00	GCB0083 大会
4/26	19:00	GGXX ∧ CORE 大会
4/27	15:00	クイズマジックアカデミー５大会
毎週日曜	終日	頭文字Dver.4　100円2クレ設定イベント



鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉
倉吉市見日町633　☎0858-23-5255

4/5	20:00	頭文字Dver.4 大会
4/12	20:00	三国志大戦3 大会
4/19	20:30	VF5 公式大会
4/26	20:00	鉄拳6 大会

島根県

★今出屋鉄拳塾
松江市美保関町七瀬1520　☎0852-72-2550

毎週金曜	終日	鉄拳6 対戦会 ◆2プレイ100円
毎週金曜	終日	SCⅢ 対戦会 ◆2プレイ100円
第2・第4土曜	21:00	鉄拳6ランバト ◆シングルトーナメント。参加費100円
第1・第3土曜	21:00	SCⅢランバト ◆シングルトーナメント。参加費100円

★セガワールド松江
松江市嫁島町12-15　☎0852-23-2231
http://location.sega.jp/loc_web/sw_matsue.html

4/5	18:00	アルカナハートFULL&MBAC 大会 ◆アルカナシングル、メルティ 2on2のトーナメント
4/6	20:00	KOF98大会
4/13	19:00	三国志大戦3 大会
4/19	19:00	GGXX ∧ CORE 3on3 大会
4/23	20:00	VF5 公式大会
4/26	19:00	鉄拳6 大会

岡山県

★ファンタジスタ
倉敷市新倉敷駅前5-194　☎086-523-6555
http://www.am-fantasista.com/

4/12	20:00	VF5 公式大会
4/13	16:00	KOF'98UM 大会
4/19	20:00	鉄拳6 大会
4/20	16:00	アカツキ電光戦記AA 大会

広島県

★広島ギーゴ
広島市中区本通3-5 せらかぐ本通ビル　☎082-541-6345
http://location.sega.jp/loc_web/hiroshima_gigo.html

4/4	19:00～22:00	VF5 公式オープンバトル
4/11	20:00	VF5 公式大会 ◆定員64名。参加費100円
4/13	15:00	ガンダムvs.ガンダム 店舗大会 ◆タッグ戦。定員16組32名。参加費1組200円。
4/19	15:00	SFⅢ3rd 闘劇'08予選 ◆3on3
4/20	14:00	三国志大戦3 全国大会 予選 覇業への道～英傑乱舞～ ◆定員16名。参加費500円。
4/27	15:00	ガンダムvs.ガンダム 店舗大会 ◆タッグ戦。定員16組32名。参加費1組200円。

★プロバックス JOYサンモール店
広島市中区紙屋町2-2-18 4F　☎082-241-8564

4/5	15:00	ガンダムvs.ガンダム 2on2 大会
4/6	15:00	GGXX ∧ CORE ランバト 1on1 大会
4/13	13:00	闘劇予選 SFⅢ3rd 3on3 大会 ◆闘劇ルール
4/19	15:00	アクエリアンエイジ オルタナティブ 大会
4/20	15:00	GGXX ∧ CORE ランバト ランダム3on3 大会 ◆くじびきでチームを決定
4/26	15:00	MBAC 2on2 大会
4/27	15:00	アルカナハート2

山口県

★ハイテク セガ JR下関
下関市竹崎町 4-3-1 JR下関駅構内　☎0832-23-2178
http://location.sega.jp/loc_web/hs_jr_shimonoseki.html

4/6	16:00	MBACVer.B 2on2 大会 ◆参加費100円。12名以下の場合シングル戦
4/13	16:00	鉄拳6 大会(15文字程度) ◆参加費100円
4/20	16:00	GGXX ∧ CORE 2on2 大会 ◆参加費100円。12名以下の場合シングル戦
4/27	16:00	ガンダムvs.ガンダム 2on2 大会 ◆参加費100円

愛媛県

★ハイテク セガ 新居浜
新居浜市徳常町6-8　☎0897-37-5573
http://location.sega.jp/loc_web/hs_niihama.html

4/6	18:00	三国志大戦3 店舗大会 ◆定員32名。参加費100円
4/12	18:00	鉄拳6 店舗大会 ◆定員32名。参加費100円
4/13	17:00～22:00	VF5 公式オープンバトル ◆公式オープンバトルルール
4/19	20:00	VF5 公式大会 ◆定員64名。公式大会ルール
4/26	18:00	MBACVer.B 店舗大会 ◆16チーム。参加費100円

香川県

★戦～ ikusa ～
高松市高松町字斉田2554-18　☎0897-37-5573

4/6	19:00	鉄拳6 3on3 大会 ◆キャラ変更不可・チーム内で同キャラ選択不可
4/13	19:00	ジョジョの奇妙な冒険～未来への遺産～大会 ◆キャラ変更不可
4/20	19:00	ガンダムvs.ガンダム 2on2 大会
4/27	19:00	SFⅢ3rd 大会 ◆キャラ変更不可

高知県

★戦～ ikusa ～
土佐市高岡町甲433番1TSUTAYA高岡店内 戦ikusa☎088-854-1930
http://www.gems.ne.jp/shop/ikusa/ikusa_index.html

4/6	19:00	SFⅢ3rd 大会
4/13	19:00	アルカナハート2 大会
4/20	19:00	MBACver.B 大会
4/27	19:00	ジョジョの奇妙な冒険未来への遺産 大会



福岡県

★アミューズメントスペース OPA
北九州市小倉北区片野4-7-7　☎093-952-2304
http://location.sega.jp/loc_web/as_opa.html/

4/5	19:00	GGXX ∧ CORE ランバト シングル 大会
4/6	19:00	鉄拳6 シングル大会
4/11	19:00	ガンダムvs.ガンダム ランバト 2on2 大会
4/12	19:00	GGXX ∧ CORE ランバト シングル 大会
4/18	19:00	ガンダムvs.ガンダム ランバト 2on2 大会
4/19	19:00	GGXX ∧ CORE 3on3 大会
4/25	20:00	VF5公式大会
4/27	19:00	MBACVer.B 2on2 大会
4/29	15:00	GGXX ∧ CORE 闘劇大会

★TAC 北方店
北九州市小倉南区北方4-1-11-1F　☎093-941-9022
http://www1.bbiq.jp/maho-do/

4/5	19:00	MBAC 2on2 大会
4/12	19:00	SCⅢAE 大会
4/19	18:00	ガンダムvs.ガンダム大会
4/20	13:00	アルカナハート2 闘劇予選大会
4/26	19:00	GGXX ∧ CORE 3on3 大会

※いずれも参加費ひとり100円。
予定は変更になる場合がありますので、当店HPにてかならずご確認ください_【" ttp://www1.bbiq.jp/maho－do/】

★天神ギーゴ
福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1-3F　☎092-724-5971
http://location.sega.jp/loc_web/tenjin_gigo.html

4/26	19:00	VF5 公式大会 ◆定員64名

★G-COM和白店
福岡市東区和白3-27-69　☎092-608-5881

4/6	17:30	鉄拳6 大会 ◆参加費100円
4/12	13:00	クイズマジックアカデミー５大会 ◆参加費100円
4/19	20:30	三国志大戦 大会 ◆参加費300円
4/20	17:30	ガンダムvs.ガンダム 大会 ◆参加費100円

長崎県

★セガ ワールド 大塔店
佐世保市大塔町18-15　☎0956-34-6070
http://location.sega.jp/loc_web/sw_daito.html/

4/5	19:00	VF5 大会
4/13	14:00	ガンダムSEED DESTINYⅡ 大会
4/19	19:00	GGXX ∧ CORE 大会
4/20	13:00	アヴァロンの鍵 大会 ◆大会時に説明
4/26	19:00	三国志大戦3 店舗大会
4/27	19:00	MBAC 大会

イベント情報を掲載してみませんか?

当コーナーに、あなたのお店で開かれるアーケードゲームのイベント情報を掲載してみませんか?
掲載をご希望される方は、
①開催タイトル ②主催者とその連絡先
③参加資格、参加方法 ④ルール
⑤開催日時 ⑥お問い合わせ先 ⑦イベント担当者氏名
の7項目をアルカディア編集部・イベント準備会宛に
お知らせください。

また、ユーザーの方が主催されるイベントの場合は、
開催場所の承諾を得た上でご連絡ください。
※情報申請の締切日は毎月異なります(毎月5日ごろです)。
初めて掲載をご希望される方は、詳細をお知らせいたしますので、
前もってイベント準備会までご連絡ください。

〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
イベント準備会係
TEL:03-3265-7156
FAX:03-3265-7340
Mail:location@arcadiamagazine.com

今月の猛者!

今回は2月17日にBoo-BossBoss 吉祥寺店で開催された「鉄拳6 大会」をピックアップ。この大会にはアルカディアの鉄拳ライターでおなじみユウ氏が参加！　吉祥寺の強者たちも「打倒ユウ！」を目指してたくさんのプレイヤーが参加した。そして、今回の優勝者は、吉祥寺勢の強者たちを負かし、大会を制したユウ氏が優勝した。大会後にも熱は冷めず、ユウ氏との交流試合が始まり、この日は大いに盛り上がった。


「打倒ユウ!」を目指してたくさんのプレイヤーたちが参戦した。


左は準優勝を獲得した「のっち」選手、右は今大会を制した「ユウ」選手。

今月の強者たち

2月の大会を制した強者たちを紹介するぞ！　今回惜しくも敗れてしまったプレイヤーたちも今後このリストに載るような活躍を期待しているぞ。

●スガイコトニ（北海道）
◇ポップンミュージック15アドベンチャー 店内対戦 大会　2/23・29名
・城～村部門
優勝…ビギナーさん
2位…リュウさん
・海竜部門
優勝…れぐ
2位…ジュン
・天神部門
優勝…りん.えむ
2位…だいまる
・2万アタック部門
優勝…OMEGA?
2位…ポポロ

●ゲームプラザVIP 茨木店（大阪県）
◇MBAC 大会　2/3・13名
優勝:恭（ネロ）
2位:バイ（レン）
◇ガンダムSEED DESTINYⅡ 大会　2/9・14名
優勝:ミカン
2位:ノーマル　3位:ジャスティス
◇カプコンVS.SNK2 大会　2/10・17名
優勝:下村（兄）（京・ロック・響・Kグルーヴ）
2位:下村（弟）（ベガ・本田・ブランカ・Aグルーヴ）　3位:ラララライ（舞・響・サガット・Kグルーヴ）

●アミューズメント コーラルパーク 土浦店
◇ビートマニア ⅡDX 大会　2/9・9名
優勝:ヘイ（SP8段）
◇クイズマジックアカデミー 4 学問限定大会　2/10・29名
優勝:シャンテ（アロエ・紫宝賢者）
2位:たかっちX　3位:のとまみこ
◇湾岸ミッドナイトMT3 大会　2/17・10名
優勝:ガーネット（ランエボ8）
◇VF5 公式大会　2/24・33名
優勝:一休（ジェフリー）
2位:オジロザウルスDS455

●ルパン122（群馬県）
◇鉄拳 大会　2/24・24名
優勝:霧斗（ドラグノフ）
2位:満腹　3位:もっちー
◇ストⅡ 大会　2/9・19名
優勝:K（リュウ）
2位:ナミケン　3位:マサト
◇GGXX Λ CORE 大会　2/10・22名
優勝:チハタ
2位:クマ　3位:バスタ

●クラブセガ秋葉原（東京都）
◇VF5 公式大会　2/2・35名
優勝:「るー」（晶）
◇WCCF 大会　2/3・28名
優勝:Nut's
◇GGXX Λ CORE 3on3 大会　2/9・41名
優勝:BREADよ、永遠に.,／いさ（エディ）、まちゃぼー（カイ）、012（ソル）
◇MBACVer.B2 2on2 大会　2/17・85名
優勝:ショリコン／ジン（翡翠）、芳乃（レン）
◇湾岸ミッドナイトMT3 大会　2/23・15名
優勝:ドラえもん
◇鉄拳6 大会　2/24・10名
優勝:清郷（ファラン）

●メッセ102四街道店（千葉県）
◇GGXX Λ CORE トーナメント 大会　2/8・20名
優勝:ワゲン（聖ソル）
2位:りゅうちゃま　3位:キリド
◇MBACVer.B トーナメント 大会　2/23・33名
優勝:KAZ（シオン）
2位:shadow　3位:ジェイド

●大久保アルファステーション（東京都）
◇SVC CHAOS 大会　2/3・13名
優勝:カメテン（春麗、ロックマンZERO）
2位:フグ雄　3位:リョウ
◇MBACVer.B2 2on2 大会　2/10・24名
優勝:スマゲラビー（シオン）／ハムスター（赤主秋葉）
2位:東方バスターズ　3位:ニーニーニバンバ
◇マーヴルvs.カプコン2 2on2 大会　2/17・15名
優勝:銀河系／ Chimney（ストーム、センチネル、キャプテンコマンドー）、PTP（マグニート、ケーブル、センチネル）
2位:ゲット　3位:まついんど
◇ガンダムSEED DESTINYⅡ 2on2 大会　2/24・13名
優勝:肉、おーくぼ（プロヴィデンス、シグー、フォビドゥン、バスター）
2位:うえしまはイケメン　3位:たく、おちょ
◇キン肉マンマッスルグランプリ2 大会　2/29・18名
優勝:厨（悪魔将軍）
2位:チャンジャで…
◇キン肉マンマッスルグランプリ 2on2 大会　2/29・18名
優勝:ザ・マシンガンズ／ Dr.ボンベ（キン肉マン）、チャンジャでベンタで○○ラスキー（ラーメンマン）
2位:2000万パワーズ

●G-PORTラスベガス（東京都）
◇第7回スーパーストⅡX2on2大会　2/2・15チーム30名
優勝:シャドルー新宿支部（ユウベガ:Xベガ&ノグチ:Xバルログ）
2位:降戦弱いですw（春KING&ミルキーベガ）　3位:ホントウにすいませんでした（ジャイアン@ミカド&白@ミカド）
◇VF5 公式大会　2/3・32名
優勝:品川最強ラウ（ラウ）
2位:いぶきは狼　3位:エアウルフ
同3位:劉螂☆らふぁ～る
◇第6回KOF2002 大会　2/9・28名
優勝:うぐいす
2位:キャップ　3位:はぎ
◇第3回KOFXI 大会　2/10・29名
優勝:Uラシア
2位:霧雨　3位:イグ
◇第2回KOF98 2on2 大会　2/11・14名
優勝:サギノミヤナルト／サギノミヤ、ナルト
2位:じょじょ　3位:赤塚
◇第5回GGXX Λ CORE 大会　2/16・10名
優勝:カキン（ポチョムキン）
2位:をしげ　3位:はらきってん
◇第3回MAVELvsCAPCOM2　大会 個人戦　2/24・名
優勝:ケーブル信者
2位:マルクK・Y　3位:ヤサイ

●Boo-BossBoss 吉祥寺店（東京都）
◇鉄拳6大会　2/17・16名
優勝:ユウ（レオ）
2位:のっち　3位:羅武
◇三国志大戦3大会　2/22・14名
優勝:ムッチ
2位:エンキドゥ　3位:趙超
◇クイズマジックアカデミー 5 大会　2/24・16名
優勝:ほーりぃ
2位:いまいくわよ　3位:おてう

●クラブセガ新宿西口（東京都）
◇鉄拳6 まぁぶぅ杯（3on3）　2/10・96名
優勝:鉄男（レイ）、ちにみっしー（飛鳥）、えせちゃん（ドラグノフ）
2位:ジュンチャン、きる、漢の子
◇GGXX Λ CORE 3on3 大会　2/11・41名
優勝:ハミガキミン（ポチョムキン）、kstk（ソル）、ムッキムキ（アンジ）
2位:SAGA、0「ゼロ」、南　3位:ねも・いさ・いも

●ゲームセンターテクノポリス（新潟県）
◇第20回ガンダムSEED DESTINYⅡ ランダムチーム 2on2　2/11・24名
優勝:エンパイア（ノア&ヤス）
2位:罰符平沢
◇第2回MBAC 3on3 チームバトル　2/16・18名
優勝:チームTI ／ TI、KAZ、桃
2位:Yag血祭り
◇第3回鉄拳6 シングル 大会　2/10・12名
優勝:アズ
2位:逆走★12楽坊3℃
◇第13回VF5 公式大会inテクポリ　2/17・15名
優勝:とよぱん
2位:カリズマ

●ネオアミューズメントスペース a-cho（京都府）
◇クイズマジックアカデミー 4 特別大会　2/2・85名
優勝:シェン
2位:アカボシ　3位:セレネ
◇三国志大戦3 大会　2/3
優勝:はやて軍団1
2位:粘
◇GGXX Λ CORE 第139回関西 ランバト　2/7・48名
優勝:どぐら（RO）
2位:まなてぃ（MA）　3位:LOX（JA）
◇スーパーストⅡX 3on3「烈火杯」　2/10・39名
優勝:ファイブオーー軍（仮）／ ARG・ゴトー・ヘッドプレス大村
2位:すずき美容室
◇ハイパーストⅡT・S・XS 限定大会　2/10・40名
優勝:兄ケン（XS・KE）
2位:くすモンド（XS・本田）　3位:フタチャン（S・RY）
◇SFⅢ3rd 第27回関西ランバト　2/16・12名
優勝:島根県松江市／よしだ・とっとり
2位:キャラは強い人だけどね・・・
◇ZERO3 第80回関西ランバト　2/17・30名
優勝:ハートフルな奴ら／クラッシャー・DARK
2位:マッスルブラザーズ／ NEO3・カントナ
◇GGXX Λ CORE 第140回関西ランバト　2/21・67人
優勝:N男（VE）
2位:どぐら（RO）　3位:ヒイロ（JO）

●KO-HATSU（大阪府）
◇第1回キン肉マンマッスルグランプリ2 大会　2/16・12名
優勝:マシンガンズ／ィリォモテヤマネコ（キン肉マン）、ザン（グレート）
2位:超人師弟コンビ
◇第13回キン肉マンマッスルグランプリ2 2on2 大会　2/24・9名
優勝:鴨（ビッグボディ）
2位:カルカン

●ハイテクランドセガアビオン（大阪府）
◇KOF'98 大会　2/10・20名
優勝:カット
2位:バンビー一号
◇第2回スーパーストⅡX 大会　2/24・37名
優勝:ジェロム（バイソン）
2位:グンゼ（ザンギエフ）　3位:ザ☆スーパースター（バイソン）

●チャレンジャー関大前店（大阪府）
◇三国志大戦3 大会　2/2・16名
優勝:牙狼
2位:まっぴー。
◇三国志大戦3 大会　2/16・16名
優勝:雪町
2位:俺レオ
◇VF5 公式大会　2/23・33名
優勝:真希（アキラ）
2位:もぐり
◇鉄拳6大会　2/29・12名
優勝:しんば（ザフィーナ）
2位:十三どんた君　3位:どんた君

●セガ 三宮 SANX（兵庫県）
◇GGXX Λ CORE ランキングバトル【2nd Λ5】2/2・24名
優勝:さんま（聖騎士団ソル）
2位:ろっか　3位:まっど
◇GGXX Λ CORE ランキングバトル【2nd Λ6】2/9・12名
優勝:蝿（スレイヤー）
2位:カリスマ　3位:まっど
◇GGXX Λ CORE ランキングバトル【2nd Λ7】2/16・20名
優勝:おみと（ジョニー）
2位:ススム　3位:つるぎ
◇GGXX Λ COREランキングバトル【2nd Λ8】2/23・18名
優勝:ヲシゲ（ミリア）
2位:礼一　3位:しょう
◇餓狼MRAK OF THE WOLVES 大会【BEAT BY 2】　2/10・13名
優勝:雨森　（テリー）
2位:でぐち　3位:　mhata
◇侍魂天下一剣各伝 大会【第三幕】　2/3・10名
優勝:しわき　（夢路）
2位:タム=リン　3位:伊吹シン
◇侍魂天下一剣各伝 大会【第四幕】　2/17・11名
優勝:久　（火月）
2位:グラハム=エーカー　3位:タム=リン
◇MBACver.B2 2on2 大会　2/24・32名
優勝:カムイ使い（秋葉）/こうじ（紅摩）
2位:蒼し/たべし　3位:ノエル/ブルボン
◇バーチャロンオラトリオタングラム5.66大会　2/2・12名
優勝:おおた　（バル・バドス）
2位:ナオキ☆フジオカ　3位:RPO
◇VF5公式☆大会【FIGHT14】　2/10・28名
優勝:西成小僧　（カゲ）
2位:玉露入り　3位:アルマジロ弟
同3位:シルブラさん
◇三国志大戦3 大会　2/24・13名
優勝:かみざね
2位:紫電の剣姫
3位:ショボン

●セガワールド松江（島根県）
◇アルカナハートFULL 大会　2/10・11名
優勝:哀・ブルマ
2位:おぼろ
◇MBACVer.B 2on2 大会　2/10・24名
優勝:チーム⑨
2位:白出雲D !チーム
◇GGXX Λ CORE 2on2 大会　2/16・26名
優勝:黒汚肉チーム
2位:モンハン勢チーム
◇三国志大戦3 大会　2/17・18名
優勝:ツッコミ
2位:ブラック

●ファンタジスタ（岡山県）
◇VF5 公式大会　2/16・25名
優勝:ごえもん（ジェフリー）
2位:みーたん
◇鉄拳6 大会　2/24・13名
優勝:永遠（アンナ）
2位:水島エディ　3位:鉄犬

●戦 ikusa（高知県）
◇V.セイヴァー 大会　2/10・8名
優勝:MID（フェリシア）
2位:MLK　3位:馬ちゃん
◇SFⅢ3rd 大会　2/17・12名
優勝:BAR（リュウ）
2位:てんちょ　3位HASTA
◇イニシャルD トーナメント大会　2/23・8名
優勝:ルイヴィトン
2位:よっちゃん3位:笑い男
◇クイズマジックアカデミー 5 大会　2/24・12名
優勝:RAM（シャロン）
2位:おきのしま　3位KIMI
◇アルカナハート2on2 大会　3/2・12名
優勝:ふたりともかぜひいてます／ちよ（舞織）、まほ（さき）
2位:わた・・・春香さんはかわいいですよ　3位:チャイナの良さを教えにきました

●G-COM和白（福岡県）
◇鉄拳6 大会　2/3・11名
優勝:若（アーマーキング）
2位:なめくん　3位:まっつん
◇三国志大戦 大会　2/10・12名
優勝:迷子の惇将
2位:全武将がﾈﾀ　3位:ｼﾞｮｵ
◇クイズマジックアカデミー 4 大会　2/16・18名
優勝:かるみん
2位:SONIC　3位:もりもり
◇ハイパーストⅡ 大会　2/17
・シングル
優勝:きゃららいだー
2位:ﾏｯｻｰ　3位:御総　ユリカ
・ランダム2on2
優勝:きゃらだいだー、ジェイ

●広島ギーゴ（広島県）
◇三国志大戦3 店舗大会　2/10・26名
優勝:（。AO;）
2位:HAL　3位:羅将ハン
同3位:武羅暴
◇VF5 公式大会　2/17・10名
優勝:シルアデス（ゴウ）
2位:鬼軍曹　3位:教授
同3位:とうふ110番

●プロバックス JOYサンモール店（広島県）
◇GGXX Λ CORE ランバト 1on1 大会　4/3・10名
優勝:きしぼん（ザッパ）
2位:ちょこぼーる一樹　3位:びっぱー神
◇SFⅢ3rd 大会　4/9・7名
優勝:コトブキ（ユン）
2位:薫　3位:メル
◇GGXX Λ CORE ランバト ランダム 3on3 大会　4/17・37名
優勝:どいくん（ソル）クヴァレ（ヴェノム）いり（ファウスト）
2位:ふるちょこ、たーぼー、える　3位:ロロ、みんと、ぱよ
◇MBAC 2on2 大会　4/24・34名
優勝:そうだ、沖縄へ行こう!／地味@はおう（シエル）、ギンガ・ナカジマ（Vシオン）
2位:常時シールドをする男／わか、てぃーた　3位:グダグダになっちまう／星屑、ちょめのすけ

●ハイセク セガ JR下関（山口県）
◇MBACVer.B 大会　2/3・12名
優勝:そふぃあ（七夜）
2位 2月からニート　3位:くろほし
◇ガンダムSEED DESTINYⅡ 格闘オンリー 2on2 大会　2/10・12名
優勝:おおいし（ディスティニー）/プニ（ランチャーストライク）
2位:ポチョ/車掌　3位:アカツキ/K・K
◇鉄拳6 大会　2/11・15名
優勝:オレイ（ザフィーナ）
2位:みのりっくす　3位:Daishi
◇GGXX Λ CORE 大会　2/17・7名
優勝:モータル（ポチョ）
2位:クロ　3位:RON

●アミューズメントスペース OPA（福岡県）
◇ガンダムSEED DESTINYⅡ ランバト 2on2 大会　2/1・12名
優勝 レンジャー、シンバ
2位:マツ、エイト　3位:四季、ハール
◇ガンダムSEED DESTINYⅡランバト 2on2 大会　2/8・10名
優勝:ツッキー、シンバ
2位:アウル、ハール　3位:四季、トッド
◇GGXX Λ CORE ランバトシングル 大会　2/9・17名
優勝:キャルティ（チップ）
2位:ニコル　3位:かんろ
◇ガンダムSEED DESTINYⅡ　ランバト2opn2大会　2/15・14名
優勝:四季、ムキムキンコツ
2位:シンバ、トッド　3位:エルク、G
◇GGXX Λ CORE ランバトシングル 大会　2/16・22名
優勝:ぎんぎん（エディ）
2位:ヨシキ　3位:とーみ
◇ガンダムSEED DESTINYⅡ ランバト2on2 大会　2/22・10名
優勝:ツッキー、セブンス
2位:シンバ、トキ
◇GGXX Λ CORE ランバトシングル 大会　2/23・19名
優勝:かんろ（ソル）
2位:きのこ　3位:きもにく

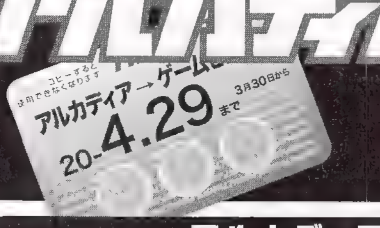
●TAC 北方店（福岡県）
◇GGXX Λ CORE 3on3 大会　2/2・12名
優勝:スラマッパギ／保安（ヴェノム）、クレイジートマト（ポチョムキン）、ゆくえ（アクセル）
2位:悔しい…でも…ビクンビクン　3位:ヤズ、うさの、ブリード加賀@行くぜ…ゼロの領域!
◇ガンダムSEED DESTINYⅡ ランダム 大会　2/10・18名
優勝:相方いない／あおサク、カツオ
2位:ナイト財団　3位:狂犬OD隊
◇MBAC 2on2 大会　2/16・14名
優勝:サクセス結果的にいけなかった勢／ヤン百合リオっち（シオン）、ニークQ（ネコカオス）
2位:ネコメカ／アルル（レン）アンドレ（メカ）　3位:該当なし

●天神ギーゴ（福岡県）
◇VF5 第10回公式大会　2/24・55名
優勝:フルスイング（リオン）
2位:住職3位:タチャ
同3位:マルコメX
◇ガンダムSEED DESTINYⅡ 九州大会FINAL 6on6　2/3・66名
優勝:チームアカンチュー／理知、ハル、ガキンチョ、アニ、ディアッカ、アキ

●セガワールド大塔（長崎県）
◇MBACVer.B 大会　2/23・11名
優勝 スカイ
2位:睦月
◇GGXX Λ CORE 大会　2/10・11名
優勝:MA ッオ
2位:F－17
◇ガンダムSEED DESTINYⅡ 大会　2/11・13名
優勝:ウオードック
2位:オキシゲン

使って遊べる!!

アルカディアクーポン



ついに闘劇予選が開催された。大会前に備えた練習には、ぜひアルカディアクーポンを使って場数を増やしておこう!



マンガ:今井神

アルカディアクーポンニュース

今月の新店舗 今月の新店舗はありません。

加盟店募集中! クーポン加盟店を募集しております。
ご興味をお持ちになられた店舗様、ご連絡をお待ちしております。

みんなの意見を! 読者の皆さんのクーポンに対するご意見をお待ちしております!

■郵送: 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部 アルカディアクーポン係
■FAX: 03-3265-7340 ■E-Mail: location@arcadiamagazine.com

アルカディアクーポンってなに?

下のリストにあるアルカディアクーポン加盟店舗に、右ページのクーポン券を提示することで、無料で各店舗のサービスを受けることができます。使用するごとにスタンプを押してもらい、スタンプが三つ押されたらそのクーポンは使用不能となります。
そのほかの注意事項に関しては、右ページクーポン下の「クーポン使用上の注意」をご覧ください。

●アルカディアクーポン加盟店一覧

北海道	アミューズメントファクトリー	旭川市6条7丁目	☎0166-24-5077
	クラブ セガ 札幌	札幌市中央区南5条西4-7	☎011-512-1868
青森県	ファイターズ K-ONE八戸店	八戸市鷹匠小路10-3 ゆりの木ボウル内	☎0178-24-9911
岩手県	パロ盛岡店	盛岡市上堂4-13-14	☎019-643-2872
宮城県	ネオジオボウル 仙台名取店(フウキグループ)	名取市飯野坂字士城堀143	☎022-383-1811
秋田県	ハイテク セガ 秋田	秋田市東通7-4-5	☎018-837-5041
山形県	カレッジスクエア	山形市小白川町1-1-7	☎023-624-3344
福島県	スーパービンゴ郡山店	郡山市愛宕町4-2	☎024-935-2388
茨城県	ハイテクランド セガ ミナミスポーツプラザ	ひたちなか市東大島2-11-11	☎029-274-4124
	プレビジョイカム常陸大宮店	那珂郡大宮町大字石沢1818	☎0295-52-4444
栃木県	宇都宮ピットイン	宇都宮市越戸3-14-3	☎028-661-6917
群馬県	アミュージアム前橋店	前橋市国領町2 200-6	☎027-237-4234
	THE 3RD PLANET高崎店	高崎市下和田町5-3-8 メディアメガ高崎内	☎027-310-6611
	セイタイトー前橋店	高崎市中尾町1351-1	☎027-255-0500
	セガ ワールド 渋川	渋川市有馬字中井187	☎0279-23-3810
埼玉県	HAP'1 GAME Citta UNO	さいたま市田島8-2-12	☎048-844-8868
	HAP'1 GAME Citta'	さいたま市辻8-24-10 ホップワンスクウェア内	☎048-837-8021
	デイトナⅢ	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	☎048-269-8119
	Zippy南越谷店	越谷市南越谷1-11-4	☎048-961-4967
千葉県	DEEP	習志野市大久保1-17-11 サカエヤビル 1F	☎047-493-7537
	アミューズメントエース津田沼店	船橋市前原西2-15-1	☎047-475-8918
	ゲームセンターB-1	柏市旭町1-1-16 中崎ビル B1	☎0471-44-5597
	ゲームフジ船橋店	船橋市本町4 40-1	☎047-425-6393
	ハイテク セガ 柏	柏市柏1-1-11 丸井ビル B1	☎0471-63-9844
	テクモピア行徳店	市川市行徳駅前2-17-2 TNKビル 1F~2F	☎047-395-1119
	ファンファン船橋店	船橋市本町4-5-27	☎047-425-9800
	アミューズメントスポットわくわく	市川市市川3-29-7 KSビル 1F	☎047-324-8228
	ゲームセンタークラウン	佐倉市王子台1-21-14 羽鳥ビル2F	☎043-462-1203
	ラッキー中央店 フェリシダ	千葉市中央区富士見2-8-1	☎043-222-5610
	ラッキー千葉店	千葉市中央区中央2-3-16 マルエイ第7ビル	☎043-227-6447
千葉県	HAP'1 ゲームチッタ 八千代台店	八千代市八千代台東1-5-5 アズエリア2F	☎047-411-7971
東京都	GAME-NEWTON	板橋区志村3-24-3 1F	☎03-3558-9766
	アムネット五反田店	品川区西五反田1-27-5 NA五反田ビル	☎03-3495-2183
	アメニティワールド エンデバー	多摩市永山1-3-4 ヒューマックスパビリオン永山 B1~1F	☎042-389-3461
	池袋プレイランドラスベガス	豊島区西池袋1-22-4	☎03-3982-1817
	クラブ セガ 秋葉原	千代田区外神田1 10-9	☎03-5256-8123
	ゲームスタジオ キューブ	板橋区赤塚2-2-18	☎03-3554-2261
	アドアーズ サンシャイン店(※1)	豊島区東池袋1-14-4 シネマサンシャイン 1F~3F	☎03-3971-9601
	アドアーズ 渋谷店(※1)	渋谷区宇田川町13 11 KN渋谷1 1F~4F	☎03-3496-5856
	アドアーズ ミラノ店(※1)	新宿区歌舞伎町1 29-1 新宿TOKYU MILANO 1F~3F	☎03-3200-0884
	新宿第一店ゲームオスロー	新宿区歌舞伎町1 22-7	☎03-3209-5517
	立川ゲームオスロー5	立川市柴崎町2-2-27 立川OECビル 2F	☎042-529-7837
	トライアミューズメントタワー	千代田区外神田4-3-10	☎03-5295-2345
	ハイテクランド セガ 渋谷	渋谷区渋谷1-14-14	☎03-3409-4737
	原宿ゲームダブルエックス	渋谷区神宮前1917 1 ルポンテビル 2F	☎03-3405-4379
	ビートライブ	町田市森野1-37-8 今村ビル B1	☎042-710-0508
	プレイランド ビッグチェリー 羽村店	羽村市五ノ神4-14 5	☎042-579-4603
	プレイランドチェリー 一橋学園店	小平市学園西町2 13-1	☎042-344-7741
	池袋ギーゴ	豊島区東池袋1-21-1	☎03-3981-6906
	アミューズメントスペース トレジャーアイランド	練馬区高野台2 5-11	☎03-3904-2010
	アミュージアム大泉店	練馬区東大泉2-10-11 LIVIN OZ 大泉 5F	☎03-5933-2041
	アミュージアムOSC店	練馬区東大泉2-34-1 オズ スタジオ シティ 2F	☎03-5933-0880
	プレイランド ビッグ 東福生店	福生市武蔵野台1-3-2 大興ビル 1F	☎042-553-7578
	ゲームセンター リノ	中央区銀座4-8-2 三福ビル B1	☎03-3561-1261
	よしもとゲームアミュージアム昭島店	昭島市田中町573-1-2	☎042-542-0660
	BOO-BOSS BOSS吉祥寺店	武蔵野市吉祥寺本町1-24-5 吉祥寺ライトビルB1~1F	☎0422-23-3211
	ムー大陸 立川店	立川市幸町1 35 7	☎042-538-7295
	アドアーズ新宿歌舞伎町店	新宿区歌舞伎町1 18-8 第1モナミビルB1~1F	☎03-5155-6481
神奈川県	AMワールドフロンティア二ツ境店	横浜市瀬谷区二ツ境6-1	☎045-365-1103
	MUTHOS(ムトス)綾瀬店	綾瀬市大上1-8-15	☎046-770-9178
神奈川県	MUTHOS(ムトス)相模原店	相模原市中央2-1-5	☎042-776-5001
	ハイテクランド セガ ブリーズ	横浜市西区南幸2-13-22 第4宮本ビル	☎045-313-6435
	テクモピア 向ケ丘遊園店	川崎市多摩区登戸2755 ミノワホームズ 1F	☎044-900-8701
	ゲームオーロ 相模原店	相模原市相模原2 3 13 マリオン相模原ビル B1~1F	☎042-769-9474
	アドアーズ鶴見店A館	横浜市鶴見区豊岡町16 2	☎045-584-2280
	アドアーズ大和店B館	大和市大和南2 1-2	☎046-200-6370
新潟県	ハロータイトー新発田店	新発田市舟入町3-649 コモタウン内	☎0254-26-7877
富山県	プレイランド 掛尾	富山市上袋732-2	☎076-424-7543
	セガ ワールド富山	富山市下熊野字柳原割222-1	☎076-428-0048
石川県	P.A七尾店	七尾市藤野町ロー38 ナッピーモール内	☎0767-53-6517
福井県	ジョイランド江守店	福井市江守中2-1508	☎0776-33-1900
	セガ アリーナ	福井市丸山1-410	☎0776-52-0806
山梨県	アベニュー甲宝店	甲府市中央1-3-7	☎055-225-2511
	ゲームパニック甲府	甲府市国母5-20-24	☎055-231-0829
長野県	アミューズメントパークNASA	長野市高田五反田1720	☎026-228-7434
	セガ ワールド 豊科	南安曇野郡豊科町大字南穂高1115	☎0263-73-6767
岐阜県	岐阜ギーゴ	岐阜市日ノ出町2-20	☎058-264-3130
	セガ ワールド 高山	高山市上岡本町7-7	☎0577-35-5077
	遊屋楽造	羽島市竹鼻町狐穴448-1	☎058-393-3979
静岡県	GAME USA	焼津市石津港町2-4	☎054-624-5237
	the 3-RD PLANET ALADDIN	富士市永田町2-99	☎0545-57-7777
	the 3-RD PLANET静波	榛原郡榛原町細江2146	☎0548-22-7660
	セガ ワールド 静岡	静岡市七間町4-2 静活ボウリングビル 1F	☎054-252-3591
	セガ ワールド 藤枝駅南	藤枝市田沼1-17-31	☎054-636-4416
	ハイテクランド 宝塚	沼津市大手町5-9-20 B1	☎0559-62-5903
	プリッズ南浜松店	浜松市新橋町 1956	☎053-442-7235
	ミラクル静岡店	静岡市西中原1-7-20	☎054-284-0099
	the 3-RD PLANET OZ	浜松市宮竹町322-1	☎053-466-3387
	ミラクル藤枝	藤枝市築地547	☎054-643-7796
愛知県	PLAY SEVEN	尾西市開明字流64-1	☎0586-46-7228

※1 **アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。(各店舗にて、ご確認ください。)
※2 **トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3 **セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

加盟店 Find Out! Vol.60

東京都 クラブ セガ 秋葉原

店舗情報

住　所：千代田区外神田1-10-9
電話番号：03-5256-8123
営業時間：10:00 ～ 25:00

対応ゲーム

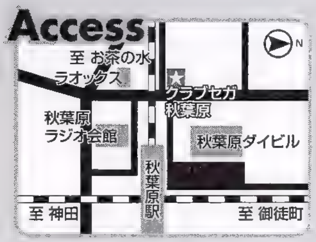
ビデオ　プライズ

※プライズマシンはすべて1プレイサービス！　ビデオゲームではギルティなど。詳しくはスタッフまで！

スタッフより

『バーチャファイター 5』が対戦台40、シングルは2台で稼働中！　秋葉原にお越しの際は、ぜひお立ち寄りください！

Access



秋葉原駅電気街口より右側から出て左正面、徒歩1分。中央通り沿いガード下。

千葉県 HAP'1 ゲームチッタ 八千代台

店舗情報

住　所：八千代市八千代台東1-5-5
アズエリア2F
電話番号：047-411-7971
営業時間：10:00 ～ 23:45

対応ゲーム

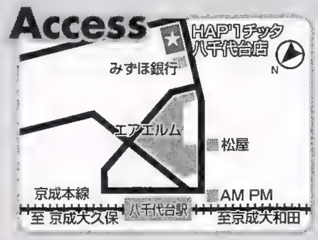
ビデオ　プライズ

※ビデオゲーム、プライズマシンと、お好きなものから1プレイサービス致します。

スタッフより

3月、4月、5月と期待のタイトルを続々と入荷。スタッフ一同、ご来店お待ちしております！

Access



京成本線八千代台駅西口より徒歩3分。

コピーすると使用できなくなります

アルカディアクーポン

アルカディア → ゲームセンター

3月30日から 20-4.29 まで

✂

クーポン使用上の注意

- 切り離したクーポンをお店の人に手渡し、スタンプを押してもらってください。そのお店でのみ、使用が可能です。また、切り離さず、本誌を持参しても使用可能です。
- 「コピーチケットではないか」と、お店の人が確認することがあります。ご了承ください。
- 何らかの加工をすると無効になります。破れた場合は無色のテープなどで補強してください。
- 同じお店では、1日1回の使用が原則です。
- お店によってサービスの内容が異なることがあります。使用前に、サービス内容についてお店に確認をしてください。
- 下の加盟店リストから、突然消えていくお店もあります。毎月加盟店を確認してからお出かけください。
- クーポン使用の際に、お店に迷惑がかかるような忙しい時間帯は控えるようにしましょう。

愛知県	アミューズメントプラザ マルシン	刈谷市池田町4-83	☎0566-25-5001
	おもしろランドAHAHA清洲店	西春日井郡清洲町字一場1240	☎052-401-6013
	クラブ セガ 名古屋伏見	名古屋市中区栄1-4-5	☎052-222-3920
	セガ ワールド 一宮	一宮市音羽通り3-11-30	☎0586-23-5125
	セガ ワールド 岡崎	岡崎市上地3-50-4	☎0564-58-8986
	クラブ セガ 金山	名古屋市中区金山町1-19-2	☎052-323-0121
	ハイテク セガ 豊田	豊田市深田町1-65-1	☎0565-26-6777
	ラ・フィエスタ豊橋	豊橋市広小路1-6 フェイス豊橋 B1	☎0532-55-6088
	遊屋楽造22	一宮市島崎1-2-4	☎0586-75-6466
	プレイハード 50 春日井店	春日井市不二ヶ丘1-36	☎0568-52-8240
	プレイハードファイブオー名古屋店	名古屋市天白区八幡山1336	☎052-834-8620
	ゲーム塾ワンダーランドAGC	津島市蛭間町字桝田306-2	☎0567-22-2522
	アミューズメントクラブ サムソン常滑店	常滑市千代ヶ丘5-100 ユニー常滑 2F	☎0569-34-6111
	ゲームプラザタイガー 一宮店	一宮市富士3-1-33	☎0586-24-2472
	ダウンタウン	豊橋市岩屋町岩屋下51-4	☎0532-64-2939
三重県	セガ ワールド 生桑	四日市市生桑町字川原崎299-1	☎0593-32-9988
滋賀県	セガ アリーナ 浜大津	大津市浜町2-1 浜大津アーカス内 アミューズメント館 2F～3F	☎077-523-7015
	セガ ワールド 甲西	甲賀郡甲西町夏見二ツ橋356-1	☎0748-72-5822
	アミューズメント ジャングルクラブ堅田店（フウキグループ）	大津市今堅田2-39-22	☎077-573-7717
京都府	ゲームスペース プラニー（フウキグループ）	宇治市広野町西裏100	☎0774-43-9030
	西院コットンクラブ（フウキグループ）	京都市右京区西院三蔵町12	☎075-595-1136
	下鴨ヒーロータウン（フウキグループ）	左京区下鴨高木町46	☎075-712-4367
	スーパーヒーロー山科（フウキグループ）	京都市山科区御陵鳥ノ向町2 ノウキビル 1F	☎075-502-5765
	セガ ワールド 六地蔵	京都市伏見区桃山町山ノ下32	☎075-603-3220
大阪府	P.A天満店	大阪市北区天神橋4-9-5	☎06-6358-2068
	アミューズメントパーク エルロフト（フウキグループ）	茨木市宇野辺1-4-3	☎0726-23-7161
	ゲームプラザOKAⅢ（フウキグループ）	高槻市城北町2-11-2	☎0726-71-5123
	心斎橋ギーゴ	大阪市中央区心斎橋筋2-2-19	☎06-6213-8024
	チャレンジャー追手門店	茨木市西安威1-5-21	☎0726-43-4444
	チャレンジャー関大前店	吹田市千里山東1-14-2	☎06-6389-8072
大阪府	チャレンジャー土居店	守口市土居町8-11	☎06-6994-7476
	ハイテクランド セガ アビオン	大阪市浪速区難波中2-3-15 MMOビル 1F～2F	☎06-6645-7692
	ジョイランドタイトー天六	大阪市北区天神橋6-4-9	☎06-6351-1530
	プレイシティキャロットなんば店	大阪市中央区難波3-6-17	☎06-6633-8030
	GAME DINO 阪急茨木店	茨木市永代町5	☎072-631-5507
	GAME PLAZA オレンジハウス	大阪市東淀川区小松1-9-10 マルヤマビル1F	☎06-6326-1218
	アミュージアム岸和田店	岸和田市下松町1 3-1 ウィンディ岸和田	☎0724-33-9711
	ビデオシティ リノ	大阪市北区梅田1-2-2-B100 大阪駅前第2ビル B1	☎06-6345-6185
	KO-HATSU（コーハツ）	大阪市北区天神橋2-2 21 コーハツビル 1F	☎06-6352-3007
	ゲームセンター 葡萄屋 山本店	八尾市山本町南1-3 22	☎0729-99-4337
	ゲームディーノ 枚方店	枚方市岡東町12-3-205	☎072-846-3303
	ゲームプラザ21	大阪市生野区舎利寺2-16-12	☎06-6741-7500
	アミューズメントJAM新世界店	大阪市浪速区恵美須東2-4-2	☎06-4396-5270
	アミューズメントJAMみくりや店	東大阪市御厨東2-14-20	☎06-6618-3600
兵庫県	三宮サンクス	神戸市中央区琴/緒町5-4-5 高架下404～407	☎078-271-0335
	タロフォフォ	西宮市田中町5-21 TSビル 1F	☎0798-32-0099
	リブロス元町	神戸市中央区元町高架通1-120	☎078-332-2464
奈良県	ネオ ステーション	大和高田市高砂町6-3	☎0745-25-1610
	キャノンショット（フウキグループ）	奈良市二条町2-4-14	☎0742-35-3208
	アミューズメントデプト	奈良市角振新屋町1-1	☎0742-26-7789
和歌山県	K-CAT紀ノ川店	和歌山市湊1771-5	☎073-480-5111
鳥取県	スーパーヒーロー倉吉店（フウキグループ）	倉吉市見日町633	☎0858-23-5255
島根県	ゲームスポット ハロウィン	出雲市渡橋町1211	☎0853-23-0731
	今出屋鉄拳塾	松江市美保関町七類1520	☎0852-72-2550
岡山県	岡山ジョイポリス	岡山市下石井2-10-1	☎086-232-8790
	プレイハード ファイブオー岡山法界院店	岡山市大和町2-4 27 スペイン広場 2F	☎086-226-8411
広島県	スペースV1可部店	広島市安佐北区可部南3-1-8	☎082-814-6116
	スペースV1廿日市店	廿日市市本町4-23	☎0829-34-3311
	ブリッズ広島店	広島市中区八丁堀11-6 広島パークレーン 1F	☎082-222-8072
	アミューズメント ビートル2	三次市南畑敷603-3	☎0824-62-5504
山口県	セイタイトーメルクス店	山口市黒川82-1 ハイパーモールメルクス山口内	☎083-923-1165
徳島県	エンゼルランド 佐古店	徳島市佐古2 18-6	☎088-653-4758
高知県	戦 ikusa	土佐市高岡町甲433-1 TUTAYA高岡店内 戦	☎088-854-1930
香川県	ゲームステージ ビート	高松市花ノ宮町3-2-2 横井ビル 1F	☎087-868-6007
	セガ ワールド 高松	高松市勅使町字山王535	☎087-866-9526
	マックスプラザ善通寺（フウキグループ）	善通寺市中村町1798-2 マックスプラザ	☎0877-63-4333
	戦（いくさ）	高松市高松町字斉田2554-18	☎087-843-2788
愛媛県	GAME ショコラ	松山市柳井町1-13-12	☎090-4339-1593
福岡県	TAC 北方店	北九州市小倉南区北方4-1-11	☎093-941-9022
	アカトンボ西新店（※2）	福岡市早良区西新4-7 7	☎092-844-6553
	スーパーアカトンボ香椎店（※2）	福岡市東区香椎駅前1-10-10	☎092-682-0555
	トンボ大橋駅前店（※2）	福岡市南区大橋1-9-1	☎092-553-1081
	ハイテク セガ 七隈	福岡市城南区七隈8-4-8	☎092-861-4856
	Amuplats 天神	福岡市中央区天神3-6-35 サザンクロスビル 5F	☎092-737-5500
	天神ギーゴ	福岡市中央区天神2-7-6 DADAビル1F～3F	☎ 092-724-5971
長崎県	セガ ワールド 大村	大村市古賀島町383 1	☎0957-50-2555
	セガワールド大塔	佐世保市大塔町18 15	☎0956-34-6070
	ハイテク セガ 浜の町	長崎市浜町2-26	☎095-827-7173
大分県	アミューズメントスペース31	大分市皆春100-2	☎097-523-5060
	セガ ワールド 中津（※3）	中津市沖代町1-2-16	☎0979-22-7833
	ドリームワールド	大分市大在中央2-8-3	☎097-593-5224
	アミューズメントアーク中津	中津市東本町4-3	☎0979-23-6179
	ファイブオー別府店	別府市田の湯町12-25 サンコーポジャンバル 1F	☎0977-25-7812
鹿児島県	スーパーゲーム チャレンジ	鹿児島市中央町22-4	☎099-257-0214
沖縄県	TSUTAYA内間店	浦添市宮城5-1 1	☎098-875-8588
	アミュージアム ネーブルカデナ店	嘉手納町兼久 372	☎098-956-3409

※1　**アドアーズは**店舗によりサービス内容が異なります。（各店舗にて、ご確認ください。）
※2　**トンボグループは**メダルコーナーのみ使用可。クーポン1枚につきメダル30枚のサービスとなります。
※3　**セガ ワールド 中津は**メダル1,000円分をお求めのお客さまにプラス50枚のサービスとなります。

いよいよ稼働開始！ まずはいろんなキャラに触れてみよう！

今回は稼働に合わせて新システムの解析に加え、新旧キャラを合わせた全キャラの連続技とワンポイント攻略を掲載！

THE KING OF FIGHTERS '98 ULTIMATE MATCH ™

THE KING OF FIGHTERS'98 ULTIMATE MATCH	
■メーカー	：SNKプレイモア
■ジャンル	：2D対戦格闘
■操作方法	：8方向レバー＋4ボタン
■発売日	：2008年3月18日（稼働中）
■使用基板	：TAITO Type X

Text:極限堂、ケンちゃん、ロケット、パワー

KOFのセオリーを覚えよう！

多彩なジャンプを覚える

本作はジャンプ攻撃が強力で、さらにジャンプには複数の軌道がある。攻防の核となる重要なものなので、まずはその性質を理解しよう。

最も多用することになるのが小&中ジャンプ。これらは軌道が低く、相手に対応されにくいので主に跳び込みに使っていこう。

ノーマル&大ジャンプは遠距離から一気に近付くときや、飛び道具を避ける際に使いやすい。

垂直ジャンプには小ジャンプとノーマルジャンプの2種類があり、どちらも横方向に長い攻撃を出しながら、空対空のけん制手段に使える。

そしてジャンプ中の重要な特性として、垂直か後方にノーマルor大ジャンプをした場合は、空中ガードが可能というものがある。本作はジャンプ攻撃が強いため空中戦になることが多いが、その際にガードの選択肢が取れるのは心強いのだ。

ただし本作では、空中ガードをするとガードクラッシュ値が極端に増加するようになっているため、頼りにし過ぎるとガードクラッシュされやすいので気を付けよう。



中間距離からある程度飛距離のある中ジャンプをして……、



連続技を狙っていく。慣れるまでは小ジャンプは必要無いぞ。



ジャンプは相手の様子を見つつ危険を感じたら……、



空中ガードでやり過ごす。着地後に有利になることが多いぞ。

ジャンプを絡めた攻防

ジャンプ攻撃を仕掛ける最大の狙いは、連続技を狙うために低い打点で攻撃を当てること。しかしお互いにジャンプ攻撃を仕掛けることが多いため、空中でぶつかり合うケースが多く、その際には低い打点を狙ったジャンプ攻撃は、早めに出されたジャンプ攻撃につぶされてしまう。

また、小&中ジャンプ攻撃をつぶせばカウンターヒットになるため、ジャンプふっ飛ばし攻撃で勝った場合は、再度ジャンプ攻撃を決めてそれなりの体力を奪うことができる。

このことからお互いにジャンプ攻撃を早出しすることが多くなる。このジャンプ攻撃の応酬を打ち破る手段が着地を狙ったしゃがみBだ。早めに出したジャンプ攻撃はしゃがんでいればほぼ空振りしてしまうので、その着地の硬直に連続技を決められるのだ。連続技を決められるのでリターンは大きいが、相手が打点の低いジャンプ攻撃を出してきた場合は逆に大惨事となってしまう。

リスクとリターンの関係から空対空が主軸となるが、勝負どころではリターンの大きい選択で一気に大ダメージを狙っていこう。



小&中ジャンプに対し空中戦で勝てばカウンターを取れる。



ガード時に攻め込みやすいふっ飛ばし攻撃は、追撃も狙えるぞ。



早出しのジャンプ攻撃は空中戦で勝ちやすいので重要な選択肢だ。



しかし、読まれてしまうと着地に攻撃を当てられてしまう。

連続技を狙った低めのジャンプ攻撃
リターン大
▷
空対空を狙った高めのジャンプ攻撃
リターン小
▷
着地を狙った下段からの連続技
リスク、リターン大

ジャンプ攻撃を中心とした攻防は左のような3すくみになっている。打点低めのジャンプ攻撃→早出しのジャンプ攻撃→着地を狙ったしゃがみ攻撃での対空→打点低めの～と、勝てる行動を覚えて対戦に挑もう。

ADVANCEDのススメ

主流だったADVANCEDモードは、今作ではどうなるか!?

ADVANCEDで使えるシステム

ダッシュ	➡➡
緊急回避	AB同時押し
MAX発動	ABC同時押し

※ゲージが三つあればコマンド＋ボタン同時押しでMAX超必殺技が出せる。
※攻撃を当てるorガードさせる、もしくは必殺技の空振りでゲージがためられる。

いきなりMAX版超必殺技

本作のADVANCEDモードのウリは、MAX発動せずにMAX超必殺技が出せる点にある。本来MAX発動に1本、超必殺技に1本と合計2本のパワーゲージが必要となるが、このクイックMAX超必殺技はパワーゲージが3本必要となる。これはアルティメットモードでADVANCEDゲージを選択したときも同様に使える。

基本的にアドバンスドモードは緊急回避、ダッシュ、ADVANCEDゲージと扱いやすいものがそろっている。特に緊急回避は間合い調整、飛び道具対策、対空、起き攻め回避など、避けに比べてさまざまな局面で役立つので、初心者に優しいシステムといえる。ダッシュはアクティブに動くには必要となるシステム。ダッシュ中にガードはできないものの、通常投げ以外の各種攻撃、緊急回避などは硬直無く出せるので、扱いやすいのもメリットの一つだ。



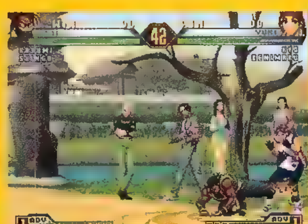


パワーゲージが3本以上ある状況ならば、連続技のダメージが大幅にアップする。大きなプレッシャーになるぞ。

対戦攻略 影二

影二の最大の武器は斬鉄波だ。早出し対空の弱、飛び道具対策の強を常に狙いつつ立ち回ろう。対空弱斬鉄波は近距離だと機能しにくいので、もし相手に近付かれてしまったら、足元無敵の遠距離立ちDや、ジャンプ防止の遠距離立ちA or 対空のしゃがみC→強影うつし、上半身無敵の弱影うつしでジャンプを潜る、などで再び中～遠距離戦に持ち込もう。

画面端で足払い→弱流影陣をガードさせた後は先に動けるので、しゃがみBに連係させれば通常投げや通常技での暴れをつぶせるぞ。



流影陣→しゃがみBは柴舟の近距離立ちC、必殺技以外には割り込まれない。

基本連続技

①しゃがみB→しゃがみA©霞み斬りor斬鉄蟷螂拳
②ジャンプD→近距離立ちD©弱骨破斬りor斬鉄蟷螂拳

対戦攻略 香澄

香澄の代名詞と言えば重ね当て＆当て身技。切り返しに重宝する当て身は常に意識しておきたい。地上技から滅身無投を出しておけば硬直が少なくなる上に、相手のガードキャンセル攻撃も返せるようになる。

弱重ね当てはリーチが長く、けん制としても優秀。発生が早くとスキが小さめなしゃがみDとリーチが長い遠距離立ちCからキャンセルして出していこう。

竜巻槍打は追撃可能な打撃投げ。投げスカリが無いので、近距離立ちCから入力しておけばヒット時のみ打撃投げにつながる。



双掌弾は小足の先端からつながる優秀な必殺技。背面起き上がりで起き攻めも可能だ。

基本連続技

①ジャンプD→近距離立ちC©竜巻槍打→弱対空重ね当て
②しゃがみB×1～3©強双掌弾～→諸手返し～甲割り

対戦攻略 ギース

対空技としてのレイジングストームを狙いながら闘いたいが、それに固執し過ぎると動きが硬くなる。上段当て身投げや疾風拳も使って対応していこう。

攻めるときはジャンプCを2段or1段だけ当てる攻めが強い。低い打点で当てれば1段しか当たらずすぐに着地をするので、まだ立ちガードをしている相手にしゃがみBを狙っていける。逆に1段しか当たらないと思ってしゃがんだ相手には2段目がヒットするぞ。この中下段の二択に加えて、スカしジャンプやジャンプ攻撃を当てた着地後に真空投げを狙えばガードを崩しやすいぞ。



疾風拳はやられ判定の無い、リーチの長いけん制技だ。使いどころが多いぞ。

基本連続技

①ジャンプC→近距離立ちC©弱邪影拳orデッドリーレイブ
②しゃがみB→しゃがみA©ダブル烈風拳orデッドリーレイブ

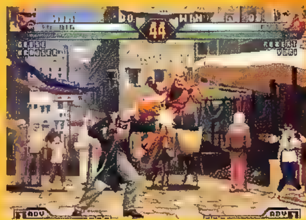


98UM事典
影二補足:近距離立ちDは単発でヒット確認できるが、1～2段目の間に割り込まれる。香澄補足:相手をジャンプで飛び越した後、空中重ね当てを出すと相手側に出るようになっている。
ギース補足:ある程度近い距離ならばダブル烈風拳がジャンプ防止を兼ねたけん制技として使えるぞ。

対戦攻略 Mr.BIG



遠距離立ちAはリーチが長く打点が高いので、相手の中ジャンプを防止できる主力技。これに加え、遠距離立ちC→グランドブラスター、しゃがみD、遠距離立ちDもけん制に役立つ。
弱カリフォルニアロマンスは無敵がある上、ガードポイントまで備えており、対空技として非常に優れている。相手の安易なジャンプはこれで落としていこう。コマンド投げのドラムショット後はダウン復帰不能なため、起き攻めが仕掛けられる。ジャンプDでめくりを狙ったり、ジャンプC2ヒットorジャンプC1ヒット→しゃがみBで中下段の二択を迫るのも面白い。



遠距離立ちAはリーチが長く、中ジャンプをつぶすのに最適。懐が深いキャラだ。

基本連続技
①しゃがみB→しゃがみAⒸ▶強カリフォルニアロマンスorブラスターウェイブ
②(密着時)しゃがみBⒸ▶ドラムショットorライジングスピア

対戦攻略 クラウザー



しゃがみC→カイザーデュエルソバットの出し切りがヒット時には連続技になり、ガードされてもスキが無いので接近戦で多用していこう。大門などの座高が高いキャラには、カイザーデュエルソバットからブリッツボール上段を出していこう。しゃがみ状態でもガードさせられるので、有利な状態を作って再度攻め込めるぞ。相手がブリッツボール上段に前転した場合は、スキに攻撃を決められる。常に警戒しておき、投げ技のリフトアップブローを決めた後は、一歩下がって緊急回避すると表裏の二択を仕掛けられるぞ。



カイザーデュエルソバットは出始めに無敵+空中に浮くので、リバーサルで出すのにも使える。

基本連続技
①近距離立ちDⒸ▶カイザーデュエルソバットorカイザーウェイブ
②しゃがみB→しゃがみAⒸ▶リフトアップブローor(しゃがみAⒸ▶カイザーキック)

全キャラワンポイント攻略+連続技紹介!

京 基本連続技
①ジャンプB→近距離立ちC→琴月 陽or{毒咬み〜罪詠み〜罰詠み}
②しゃがみB→しゃがみA→無式

主力となる技は荒咬みだ。この技が近い距離で相手にヒットした場合は、確認をして追加入力の九傷→七瀬へつなげていこう。連続技で琴月を決めたら一歩進んでから大ジャンプ中に⬇+Cを出せば、めくりを仕掛けられる。これがヒットした場合は再度琴月を決めていけば起き攻めのループになるぞ。

ジャンプ防止になる遠距離立ちBは使い勝手はいいがダメージが少ないので、遠距離立ちDもけん制に使おう。対空技は完全無敵の強スーパー稲妻キックで決まりだ。カウンターでヒットすると2割近い体力を奪える。紅丸コレダーを決めたら、少し下がってから小ジャンプDでめくりジャンプDを狙おう。

紅丸 基本連続技
①ジャンプD→近距離立ちDⒸ▶強反動三段蹴りor雷光拳
②しゃがみB×3Ⓒ▶強スーパー稲妻キックor雷光片手駒

大門 基本連続技
①近距離立ちD→↙+CⒸ▶天地返しor地獄極楽落とし
②(空中の相手にカウンターヒット)↙+CⒸ▶弱超受身→↙+CⒸ▶雲つかみ投げ

➡+Aの中段攻撃の発生が早くガードが困難なことに加え、ヒット時には切り株返しが決まる。近距離立ちDから遅めキャンセルで中段にさせて狙うと有効だ。対の選択肢として、➡+Aではなく下段攻撃になる弱地雷震が使える。ジャンプ攻撃から単発の➡+Aとしゃがみ B→天地返しの二択も強い。

弱パワーチャージは、けん制、連続技ともに活躍する優秀な技だ。近距離ヒット時は強パワーダンクで追撃し、その後ダッシュ緊急回避→近距離立ちCとすれば表裏の二択攻撃を仕掛けられる。これはD投げを決めた後にも狙えるぞ。遠距離or空中ヒット時は大ジャンプDで追撃し、着地を攻めよう。

テリー 基本連続技
①しゃがみB→しゃがみA→↙+C→パワーゲイザーor弱パワーチャージ→強パワーダンク
②近距離立ちD→パワーゲイザーor弱パワーチャージ→強パワーダンク

アンディ 基本連続技
①ジャンプD→近距離立ちC1段目orしゃがみB→撃壁背水掌→ダッシュ↙+A→大ジャンプC
②しゃがみB→↙+A→強残影拳〜我弾幸

コンボ1の撃壁背水掌ヒット後は、ステージ中央ならMAX版、画面端なら通常版&MAX版の超裂破弾を決められる。ダメージを稼ぎたいときに決めていこう。新技の撃 飛翔拳はケズリダメージが大きく、前方緊急回避でかわされにくい。ガードさせればほぼ反撃を受けないので、キャンセルで出していこう。

強黄金のカカトは上方向への判定が大きく、ガードされてもコマンド投げ以外はほぼくらわない優秀なけん制技。空中ヒット時は大ジャンプCで追撃し、着地を中段の昇りジャンプDと下段のコンボ1で攻めよう。密着でしゃがみB→しゃがみAをガードされた後は、しゃがみC→↙+Bが暴れつぶしになるぞ。

ジョー 基本連続技
①しゃがみB→しゃがみA→強タイガーキックor爆裂ハリケーンタイガーカカト
②近距離立ちC→➡+B→弱スラッシュキックor爆裂ハリケーンタイガーカカト

98UM事典 Mr.BIG補足:しゃがみB→しゃがみAのつなぎはタイミングがシビア。要練習だ。クラウザー補足:カイザーデュエルソバットは出始めに無敵があるので、ガードキャンセルふっ飛ばしを避けられる。

パワーゲージの受け継ぎ

本作ではキャラの機嫌によるゲージ受け継ぎシステムが変更され、EXTRA、ADVANCEDゲージ、どちらを選んでいても必ず次のキャラへそのままパワーゲージを受け継ぐようになっている。また、前作では受け継がれなかった、途中までたまっていたパワーゲージバーもそのまま受け継ぐので安心。

より計画的にパワーゲージが使えるようになったので、パワーゲージを使わないキャラは先鋒、パワーゲージを大量に使えるキャラは大将と、役割によってキャラ順番を決める意義が増しているのだ。なお、つかみ投げを仲間が助ける援護攻撃は無くなっている。



EXTRAは体力低下時の超必殺技可能体力が中堅→大将になるごとに増える。



ADVANCEDは先鋒が3本、中堅が4本、大将が5本と、ストック数が違う。

リョウ基本連続技

①しゃがみB→しゃがみA©▶強飛燕疾風脚or天地覇煌拳
②（EXTRA時、画面端付近）ジャンプD→しゃがみC©▶強飛燕疾風脚（3段目クイックMAX発動）→強虎砲

リーチが長く発生が早い遠距離立ちBでけん制し、ジャンプしてくる相手には発生の早いしゃがみC、無敵時間がある強虎砲で撃墜するのが基本の戦法となる。うまく接近できたときは打撃投げの極限流連舞拳→ジャンプ攻撃でガードを崩せるが、ダッシュからだと覇王翔吼拳に化けやすいので注意しよう。主にジャンプから狙っていくのがおすすめだ。

ロバート基本連続技

①しゃがみB×2©▶強龍牙or無影疾風重段脚
②近距離立ちC©▶➡＋B©▶弱龍虎乱舞

リーチが長いジャンプDや遠距離立ちC、中段判定の➡＋Aがメインけん制技になる。相手のジャンプには強龍牙で迎撃していこう。打撃投げの極限流連舞脚には無敵時間は無いが、ガード崩しには十分な性能を持っている。ヒット時は➡＋B→強龍牙での追撃がおすすめだ。なお、➡＋Aの持続部分を相手の起き上がりに重ねると、しゃがみCで追撃できるぞ。

ユリ基本連続技

①しゃがみB→しゃがみA©▶［強空牙～裏空牙］or飛燕鳳凰脚
②（密着時限定）しゃがみB→しゃがみA©▶飛燕烈孔

遠距離立ちC、遠距離立ちBが主力けん制技で、対空にはしゃがみC、弱空牙を使っていこう。全体的にクセの無い技がそろっており、初心者にも使いやすいキャラになっているぞ。跳び込む際にはリーチの長いジャンプDとジャンプCがおすすめ。後者は相手のジャンプとかみ合うと空中投げに化けやすいため、入力は必ずジャンプ中➡＋Cとしておくのが肝心だ。

レオナ基本連続技

①ジャンプC→しゃがみC→➡+B©▶強Vスラッシャー
②しゃがみB→しゃがみA©▶強ムーンスラッシャー

今作の弱ムーンスラッシャーは上半身に長い無敵時間があるので、対空に信頼できる。リーチの長いしゃがみBを中心に地上戦を組み立てつつ、準備をしておこう。中間距離ではジャンプ防止の弱ボルテックランチャーを置いておくのもオススメだ。

無敵のあるVスラッシャーは空対空の要。パワーゲージは常に1本は常に確保しておこう。

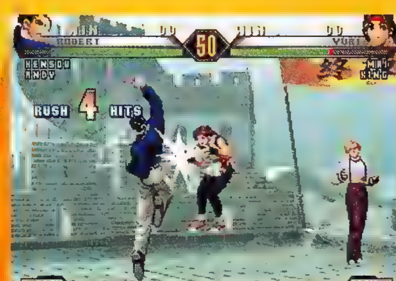
ラルフ基本連続技

①ジャンプD→近距離立ちC©▶馬乗りバルカンパンチ→弱急降下爆弾パンチ（地上）
②しゃがみB©▶スーパーアルゼンチンバックブリーカー

中間距離は判定が強いしゃがみCと、打点が高くジャンプ防止になる遠距離立ちCが強力。この二つのけん制だけで地上戦は十分闘える。地上戦を嫌がって通常、大ジャンプしてくる相手には、弱の急降下爆弾パンチ（地上）で迎撃していこう。

相手のガードが固まったら、ダッシュや各種ジャンプからスーパーアルゼンチンバックブリーカーで崩しにいこう。





ロバートの便利なしゃがみBからの連続技はマスター必須。意識させれば中段が生きるぞ。



レオナの弱ムーンスラッシャーは強力な対空技となった。しゃがみBなどを出したときなどタメを作っておこう。

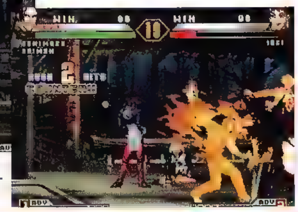
98UM事典 レオナ補足:ダッシュは低姿勢になるので打点の高い技を潜れるようになる。覚えておこう。ラルフ補足:近距離立ちC·立ち吹っ飛ばし攻撃はしゃがんでいる相手に当たるようになった。
クラーク補足:コマンド投げ後のフラッシングエルボーは必ず当たるようになった。空振りを恐れることはもう無いぞ。

カウンターヒットについて

必殺技や小、中ジャンプ攻撃動作中などに攻撃をヒットさせると、カウンターヒットが発生する。この現象が発生するとダメージがアップする上に、一定時間空中での追撃可能時間が延長される。そのため、空中吹っ飛ばし攻撃でカウンターヒットさせた場合は、再度中ジャンプ攻撃で追撃するなど、ダメージアップが見込めるのだ。最初は状況判断して追撃するのは難しいが、相手の行動をつぶしたときの状況を意識して、追撃を狙ってみよう。ちなみにMAX発動中は、ダッシュや通常技の動作中もカウンターヒットになってしまう。



京なら空中吹っ飛ばし攻撃を空中の相手にカウンターヒットさせると……、



大蛇薙で追撃ができる。大幅にダメージアップするので、見逃さないように。

クラーク基本連続技

①(相手画面端)ジャンプD→しゃがみAⓒ弱バルカンパンチ→弱ナパームストレッチ
②しゃがみBⓒスーパーアルゼンチンバックブリーカー

けん制は判定が強いしゃがみC、発生が早いしゃがみD、ジャンプ防止になる遠距離立ちDが主力。接近戦は近距離立ちCと1フレームで投げの判定が出るスーパーアルゼンチンバックブリーカーの二択を迫ろう。空中へ逃げる相手には空中投げで起き攻めに持っていく。新超必殺技は対空タイプの投げ技。発生は遅いが対空性能は抜群だ。

アテナ基本連続技

①しゃがみB→➡+Bⓒ弱サイコソードor(画面端限定)強フェニックスアローor(画面端限定)フェニックスファングアロー
②スーパーサイキックスルー→ダッシュシャイニングクリスタルビット

弱サイコボール・レボリューションは、ジャンプでかわしにくいキャラが多い。ダッシュ前方緊急回避で潜ることは可能だが、難度が高い上に、少しでも対応が遅れるとこちらの足払いが確定するぞ。

EXTRAゲージ使用時なら、体力点滅状態に発射→ゲージため→発射→ゲージため……とすることで撃ち続けられるので使いやすい。



ケンスウ基本連続技

①しゃがみB→しゃがみAⓒ神龍凄煌裂脚or(密着限定)龍連打→龍連牙・地龍
②ジャンプD→しゃがみAⓒ仙氣発剄or龍連打→龍連牙・地龍

EXTRAゲージ使用時限定だが、龍連牙・地龍はガードされても3段目でクイックMAX発動をすることで硬直差を五分にできる。リスクが無いので、強気に出し、相手が動いたところにヒットさせよう。

挑発の手の部分に攻撃判定が追加され、キャンセル可能となった。持続が長いので、相手の目の前で出したりすると面白い。

チン基本連続技

①しゃがみB→立ちBⓒ強柳燐蓬莱or強轟爛炎炮
②ジャンプC→近距離立ちCⓒ強柳燐蓬莱or大強飲酒

コンボ②で大強飲酒につなげる場合は、ジャンプC後、➡⬊⬇⬋⬅➡+C→⬊⬇⬋⬅+AorCと入力しよう。また、相手のスキに密着から連続技を決める場合は、近距離立ちC→➡+A→強柳燐蓬莱or大強飲酒とするといいだろう。

強飲酒は投げの失敗モーションが短い。垂直ジャンプでかわされても弱柳燐蓬莱で撃墜できるぞ。

千鶴基本連続技

①しゃがみB→しゃがみAⓒ裏面八拾伍活・零技の礎
②しゃがみC→➡+Aⓒ A弐百拾弐活・神速の祝詞→(相手画面端時)A弐百拾弐活・神速の祝詞・天瑞or裏面八拾伍活・零技の礎

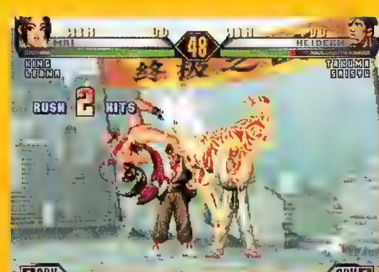
しゃがみC、A神速の祝詞でけん制し、相手のジャンプを⬊+Bや強天神の理で迎撃するのが基本となる。切り返しは無敵がある零技の礎が効果的。中段の➡+A、B神速の祝詞をヒットさせた後は、AorC神速の祝詞を空振りし、相手の背後に回るか回らないかで表裏の二択を仕掛けよう。



舞基本連続技

①しゃがみB→近距離立ちAⓒ弱必殺忍蜂or弱超必殺忍蜂
②しゃがみCⓒ強必殺忍蜂or強超必殺忍蜂

遠距離立ちA、遠距離立ちB、飛び道具の花蝶扇と優秀なけん制技がそろい、対空にも信頼できる飛翔龍炎陣があるため、安定した立ち回りができる。ダッシュジャンプのスピードが速く、ジャンプの軌道をムササビの舞(空中)で変化させられるので、相手をほんろうするような闘い方が可能だ。

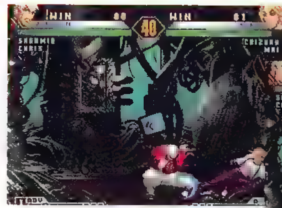


98UM事典 千鶴補足:切り返しに使える零技の礎はガードされても反撃を受けづらいのが強み。舞補足:中段の➡+Bからはしゃがみ Cがヒットするので、接近戦でたまに交ぜていこう。

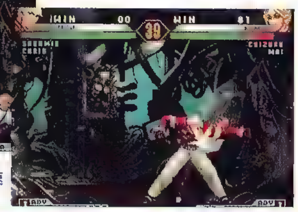
必殺技の入力について

『KOF'98』では必殺技のコマンド中の↗or↖方向は2フレーム入力する必要があったが、本作では1フレーム入力していれば認識してくれるため、必殺技は非常に出やすくなっている。また、必殺技の入力を完成させた後にボタンを押し続けると、一定時間コマンドの完成時間が延長される。

このテクニックを利用すれば、起き上がり、ガード硬直後のリバーサル必殺技が大幅に出やすくなり、さらに通常技キャンセル必殺技などを最速でやりやすくなる。ボタンはこすらず、押し続けることを意識してコマンド入力をしよう。



こすり押しがクセになっているプレイヤーは注意。"押しっぱなし"だ！



これに注意すれば硬直後は確実に最速で必殺技が出せる。要練習だ。

キング基本連続技

①しゃがみB×2Ⓒ▶トラップショットorサイレントフラッシュ
②（相手画面端かつEXTRAゲージ）近距離立ち強KⒸ▶強ミラージュキック（4段目MAX発動）→弱イリュージョンダンス

ガードキャンセル緊急回避されない限り反撃を受けない弱ミラージュキックが便利で、けん制、対空に役立ち、キャンセルが掛かる↗＋Dから決め撃ちしやすい先鋒向きキャラ。

対空はしゃがみCと無敵時間がある弱トルネードキックが主力で、また中ジャンプ防止に遠距離立ちA、遠距離立ちC、遠距離立ちDも使いやすい手堅いキャラだ。



キム基本連続技

①しゃがみB×1～2→しゃがみAⒸ▶強空砂塵
②ジャンプA→近距離立ちC1段目Ⓒ▶弱三連撃×3→強覇気脚

足払いがキャンセル可能になり、足払い→空振りキャンセル弱三連撃1段止めを出せるようになった。非常にけん制力の高い行動なので、これを主力として立ち回ろう。

また、強覇気脚がダウン追い打ち可能になった。確定する状況は、弱三連撃3段目、流星落（画面端）、MAX版鳳凰脚（画面端）を決めた後の三つだ。覚えて損は無いぞ。

チャン基本連続技

①ジャンプD→立ちBⒸ▶大破壊投げ
②（画面端）鉄球大暴走（立ちBモーションフィニッシュ）→強鉄球飛燕斬or弱鉄球大圧殺

鉄球大圧殺が通常版、MAX版とも当たり方を問わず2HITするようになり、当てても反撃をくらうということが無くなった。主力の対空技として活躍するだろう。

鉄球飛燕斬は弱、強ともにダウン回避不能のダウンを誘発するようになった。ただ、威力は強でも鉄球大回転よりやや減る程度なので、使うかどうかはプレイヤー次第だ。

チョイ基本連続技

①ジャンプC→しゃがみ弱B→しゃがみA→遠距離立ちAⒸ▶鳳凰脚
②しゃがみC→➡+B→遠距離立ちAⒸ▶鳳凰脚

遠距離立ちAがキャンセル可能になったので、ヒット確認からコンボ1、2のように鳳凰脚へとつないでいくい。また、強竜巻疾風斬は画面中央でも全段ヒットするようになった。ゲージが無いときに鳳凰脚の代わりにしゃがみAからつなげていこう。

回転飛猿斬、疾走飛翔斬は飛翔脚でキャンセル可能に。それぞれケズり、立ち回りに活用しよう。

社基本連続技

①ジャンプA→しゃがみC→➡+AⒸ▶{弱ジェットカウンター～強ジェットカウンター・スティル}orファイナルインパクト
②しゃがみB→しゃがみA→遠距離立ちAⒸ▶ファイナルインパクト

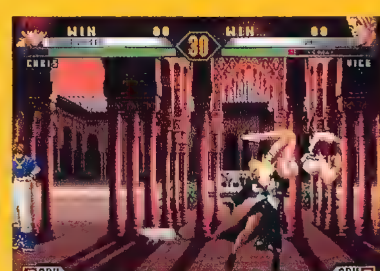
相手と距離が近いときには、しゃがみC→➡＋Aを出し切る暴れが効果的。相手のしゃがみBなどをガードした後に暴れれば連係をつぶしやすいので、ヒット確認からファイナルインパクトにつなげよう。崩しには通常投げとしゃがみBをメインに、近距離立ちD遅めキャンセル➡＋Aの中段も面白い。



シェルミー基本連続技

①ジャンプC→近距離立ちCⒸ▶シェルミースパイラル～シェルミーキュート
②しゃがみB→近距離立ちB（1段目）Ⓒ▶シェルミーフラッシュ

遠距離立ちCの攻撃発生が早くなりけん制の主力になった。シェルミースパイラルを決めたら追い打ちを出さないで、ちょっと走ってから中or大ジャンプCでめくり攻撃を狙っていこう。うまくいけば連続技がつながる上、ガードされても攻めが継続できるので、投げのプレッシャーを与えやすいぞ。



98UM事典
社補足:しゃがみDの先端から強ジェットカウンターを出す連係は、下段→中段となっているのでガード崩しに効果的だ。シェルミー補足 地上ふっ飛ばし攻撃は発生が早く攻撃判定が強い。遠距離立ちCと合わせてけん制に使おう。クリス補足:ジャンプDのめくり性能は健在だ。密着から小ジャンプDで相手の頭上を往復する攻めが強いぞ。

クリス基本連続技

①ジャンプDorしゃがみB→しゃがみA→➡+AⒸ弱or強シューティングダンサー・スラストorチェーンスライドタッチ

ジャンプ吹っ飛ばしは弱体化したものの、上から被せるように使う分にはまだまだ優秀だ。空中戦で負けやすくなった点は、強化された対空技のツイスタードライブを使い相手のジャンプを制限して対応しよう。

シューティングダンサー・スラストは弱ならダウンを奪えるが、威力は強の方が高い。状況に応じて使い分けていこう。

マリー基本連続技

①ジャンプD→近距離立ちC→➡+AⒸM・スプラッシュローズ
②しゃがみB×2→しゃがみAⒸ弱ストレートスライサー

けん制+ジャンプ防止になる遠距離立ちBを軸に立ち回って相手の攻撃を抑制しよう。

対空には全身無敵の強バーチカルアローとM・ダイナマイトスウィングで確実に落としていきたい。ストレートスライサーはしゃがみB→しゃがみAからつながるほど発生が早い。先端を当てるように出せば反撃を受けないので奇襲に最適だ。

庵基本連続技

①ジャンプC→近距離立ちC→➡+AⒸ強葵花(3回連続入力)or八稚女
②しゃがみB→しゃがみAⒸ弱葵花(3回連続入力)

弱葵花を決めた後は強力な起き攻めを仕掛けるチャンスだ。一瞬だけダッシュしてから緊急回避すると、相手の表裏のどちらにいくか見極めにくくなるので、再度しゃがみBからの連続技を狙おう。これに屑風も交ぜると、よりガードを崩しやすくなるぞ。屑風は背後に回ったときに狙うと、リバーサル大ジャンプができないため効果的だ。

バイス基本連続技

①ジャンプB→近距離立ちD(2段目)Ⓒゴアフェストorネガティブゲイン
②しゃがみB×3Ⓒ弱メイヘム〜ミサンスロウブ

アウトレイジは複数回ケズれる上にスキが無いので、ゲージためも兼ねた安定した攻めとして使える。相手にガードキャンセル緊急回避をされてもボタン四つ同時押しで緊急停止で対応できる。ゴアフェスト後は背向け状態の相手に起き攻めできるので、一気にケリをつけるチャンス。近距離立ちDと出掛かりに無敵がある投げのブラックンドの二択が単純に強力だ。

マチュア基本連続技

①(ジャンプB→近距離立ちB)or(しゃがみB×2→しゃがみA)Ⓒ強デスロウ(3回連続入力)orノクターナル ライツ

飛び道具のエボニーティアーズの攻撃判定が低くなり飛ばれやすくなったので、攻めが重要になった。座高が低いキャラには使えないが、2キャラ分くらい離れた間合いから中ジャンプして、一瞬待ってからBを押すと、中段攻撃になりつつ近距離離立ちBにつなげられる。コツをつかんで使っていこう。



山崎基本連続技

①ジャンプD→近距離立ちCⒸ強裁きの匕首
②しゃがみB→しゃがみAⒸギロチン

主力となる通常技はジャンプ防止の遠距離立ちAとしゃがみC、リーチのあるしゃがみDとなる。しゃがみDは跳び込まれた場合は大惨事になるので、しゃがみC→蛇使いキャンセルを使ってうまく立ち回ろう。

しゃがみCはヒット時は蛇使い・中段を出せるようにはしておきたい。カウンターかつ空中ヒットであれば強制ダウンとなる。ここからの起き攻めでケリをつけよう。

ビリー基本連続技

①ジャンプD→しゃがみCⒸ弱三節棍中段打ち→火炎三節棍中段打ち
②しゃがみB→近距離立ちB→➡+A

けん制は中間距離ではしゃがみA、ジャンプ防止にもなる➡+Aを軸に地上戦を組み立てていく。➡+Aはリーチが長く、ガードされてもスキが無い優秀な技。近距離ではしゃがみCから➡+Aで固めて相手のガードクラッシュ値をためよう。

対空は強旋円殺棍と、当て身技の火龍追撃棍をうまく使い分けて対処していこう。

ハイデルン基本連続技

①ジャンプC→近距離立ちC→➡+BⒸ弱ハイデルンエンド
②近距離立ちC(1段目)Ⓒストームブリンガー

主要けん制技は発生が早く横に長いしゃがみB。相手の近、中距離の多くの行動をつぶせるので頼りになる。対空には無敵は無いが弱のムーンスラッシャーが役に立つぞ。遠距離でクロスカッターを布石に近寄っていく。リーチの長いしゃがみDから出していこう。近寄ったら、ジャンプCでめくってガードを揺さ振りたい。



98UM事典 庵補足:爪櫛は強で出したときのみ、すべての(超)必殺技を出すことができるぞ。マチュア補足:弱ディーサイドでつかむと相手を真上に投げるので、ヘブンズゲイトなどで追撃が可能だ。バイス補足:通常投げはD投げを使おう。相手が近くに背向け状態で強制ダウンするため起き攻めがしやすい。ハイデルン補足:ハイデルンエンドはしゃがみAからもつながるようになったぞ。

柴舟 基本連続技

①ジャンプD→近距離立ちC ©➡ ➡+A→強裏百八式・大蛇薙
②しゃがみB→しゃがみA ©➡ 弱千百弐拾七式・都牟刈

近距離戦で頼りになるのは近距離立ちC。高い打点のジャンプ攻撃からもつながるほど発生が早い2段技。連続技の始動に便利だ。ガードされた場合は➡+Bにつなぎ、有利な状況を継続しよう。

対空には強鬼焼きが有効だが、判定の強い一部のジャンプ攻撃には引き付ける必要がある。パワーゲージはできるだけ、高威力の大蛇薙に回すのがいいだろう。



タクマ 基本連続技

①ジャンプD→しゃがみC ©➡ 強飛燕疾風脚→強覇王至高拳
②しゃがみB×1〜3→しゃがみA→➡+A ©➡ 弱龍虎乱舞

主要技は高性能な飛び道具の虎煌拳とリーチの長いしゃがみDだ。

ジャンプ防止になる遠距離立ちBも中間距離で振っていこう。高性能なめくりジャンプD、空ジャンプからのしゃがみBは見切られにくく強力。投げ間合いは若干狭いが1フレームで投げ判定が発生する真・鬼神撃と、相手のガードを崩す手段には事欠かない。

ヘビィ・D! 基本連続技

①しゃがみB×2〜3→しゃがみA→➡+A ©➡ 強R・S・DorD・クレイジー
②(D・シャドー中)強化ダンシングビート→強化弱ソウルフラワー→ジャンプD

遠距離立ちA、遠距離立ちDで相手のジャンプを抑止しつつスキをうかがい、2ヒットするジャンプC、めくり性能が高いジャンプBで攻め込むのが基本戦法。ガード崩しはD通常投げとダンシングビートがメインで、前者からは緊急回避を使った表裏の二択を仕掛けられる。また、ジャンプC1ヒット→しゃがみBも交ぜると、相手のガードを揺さ振りやすい。

ラッキー 基本連続技

①しゃがみB×2 ©➡ 強デスヒールor弱ヘルバウンド
②近距離立ちD→➡+B ©➡ 強ヘルバウンド

遠距離立ちC、しゃがみC、遠距離立ちDはリーチが長く、けん制に役立つ。この三つの技をぶんぶん振り回し、まれに弱ラッキービジョンで相手を惑わしていく。D通常投げ、強デスヒール後は、起き上がりに合わせて緊急回避をすることで、表裏の二択を仕掛けられる。このガード崩しからは再度強デスヒールへつなぎ、ループさせよう。

ブライアン 基本連続技

①近距離立ちC ©➡ 弱ハイパータックル→ジャンプ⬇+Cor弱ギャラクシーサイクロン
②しゃがみB×2→しゃがみA ©➡ 弱ギャラクシーサイクロン

リーチが長い遠距離立ちA、しゃがみAで中ジャンプを抑止し、通常、大ジャンプは強ロケットタックル、アメリカンスーパーノヴァで迎撃する。これで相手の動きを止めたらスクリューボディプレスでの奇襲を仕掛けていこう。以前は苦しめられた飛び道具に対しては、強ギャラクシーサイクロンが効果的。相手の飛び道具を抜けつつヒットする。

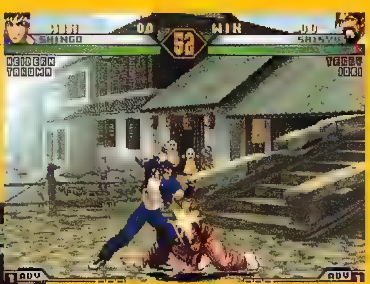
真吾 基本連続技

①ジャンプB→近距離立ちC ©➡ {オレ式・鉈研ぎ→強鬼焼き・未完成}or{駈け鳳燐→弱荒咬み・未完成}
②しゃがみB→しゃがみA ©➡ 弱荒咬み・未完成orバーニングSHINGO

オレ式・月肘(?)が中段になったので、しゃがみAキャンセルや単発で出していこう。これで相手はガードに集中するようになるので、打撃投げのオレ式・鉈研ぎが決まりやすくなるぞ。

起き攻めに対して暴れる相手にはしゃがみA→➡+Bが暴れつぶしになるので、駈け鳳燐(技後に再度ボタンを押して攻撃を出すこと)につなげよう。

真吾のオレ式・月肘(?)は発生が早い弱を使おう。出始めには当身効果もあるので、意図せずして相手の攻撃を取ってくれることもある。



ルガール 基本連続技

①ジャンプB→近距離立ちC→(2段目)➡+B(1段目) ©➡ ゴッドプレスorギガンテックプレッシャー
②しゃがみB×2→遠距離立ちB→➡+B(1段目) ©➡ ゴッドプレスorギガンテックプレッシャー

ジャンプBはめくり性能が高く、Cは空対空で強い。遠距離立ちAはリーチが長いが連打はできないため要所で単発出しをしよう。

弱カイザーウェイブは出が早くなり使い勝手がよくなった。目の前から攻撃判定が発生するため、覇王翔煌拳と違い密着される緊急回避をされても当たるし、飛び道具を貫通する効果もあるので遠距離戦はこれで主導権を握ろう。ガードを崩すときは投げ外し不能なC投げが便利だ。警戒して暴れる相手にはしゃがみBを決めていこう。

また、特殊技の➡+Bは発生が早くリーチが長いので、連続技だけでなく京の荒咬みや庵の葵花をガード後の反撃などにも活用できるぞ。



ルガールは遠距離立ちCがキャンセル可能になったので、先端当てからキャンセル弱カイザーウェイブなどをアクセントに使っていこう。

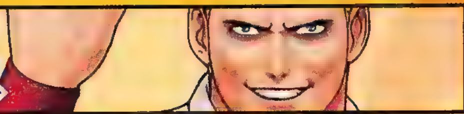
98UM事典 柴舟補足:画面端限定だが、➡+Bからしゃがみ A→都牟刈がつながるぞ。タクマ補足:猛虎 無頼岩は2段目で飛び道具を跳ね返せるようになった。真吾補足:しゃがみBから目押しで近距離立ちCがつながるので、難度は上がるが下段連続技を強化することができるぞ。ルガール補足:遠距離離立ちCは空振りキャンセルが掛からないので、出すときは空振りだけはしないように。

ワンポイント攻略＋連続技紹介！ 裏キャラ編

表キャラとは性能が大きく異なるいわゆる「裏キャラ」。使う際に即戦力となるネタを掲載していくぞ！

対戦攻略

裏ギース



けん制には遠距離立ちBが使いやすい。しゃがみCorD→烈風拳に相手が緊急回避したらギースが有利なのでしゃがみAが確定することが多いぞ。距離が近いならばダイレクトに羅生門を決めてしまうのがおすすめだ。小、中ジャンプで跳んでくるようなら烈風拳をダブル烈風拳に変えて対応しよう。

疾風拳はつい出したくなってしまうが、読まれて緊急回避で避けられると危険だ。しかしモードで避けを選んでいる相手には多用できる技へと進化する。近付かれることが無いので連射できるぞ。緊急回避をされない分、ダブル烈風拳も使いやすくなる。



ジャンプが低いキャラだとダブル烈風拳を飛び越すことが難しい。

基本連続技

①ジャンプC→近距離立ちCⓒ強邪影拳
②しゃがみB×2→遠距離立ちAⓒレイジングストーム

裏アンディ 基本連続技

①しゃがみB→↙+Aⓒ男打弾or強残影拳～我弾幸
②しゃがみBorしゃがみCⓒ強撃壁背水掌×4

撃壁背水掌は技の硬直が少なく、単発でのけん制や、けん制技からの入れ込みなどヒット確認できない状況でのキャンセルに適した必殺技だ。4段目まで出し切ったときにガードされても反撃をくらいにくいが、1段止め（ガード硬直差若干不利）を繰り返すのも有効。その際は1段目でヒット確認し、ヒット時のみ2段目につなぐといいだろう。

裏リョウ 基本連続技

①しゃがみB→しゃがみAⓒ弱飛燕疾風脚
②しゃがみ強Pⓒ弱龍虎乱舞or（暫烈拳→空中虎煌拳）

虎煌拳が画面端まで飛ぶため、けん制は通常のリョウより優秀。また弱虎砲のスキが小さく、割り込みや相手のけん制つぶしに振りやすい。ただし、極限流連舞拳が無くガードを崩す手段が乏しいため、めくることのできるジャンプCや小、中ジャンプから攻撃を出さず着地してしゃがみBなど、からめ手を使って相手のガードを揺さ振ろう。



裏京 基本連続技

①ジャンプB→近距離立ちCⓒ琴月 陽or強大蛇薙
②しゃがみB×2→遠距離立ちAⓒ強朧車

闇払いのけん制で相手のジャンプを誘い、しゃがみCや強鬼焼きで迎撃しよう。闇払いを緊急回避で避けられた場合は、緊急回避のスキに遠距離立ちA→強朧車が間に合いやすい。しゃがみD→弱闇払いの連係に緊急回避された場合は狙い目だ。

強朧車を決めた後は一歩進んでから大ジャンプ↓＋Cでめくり攻撃を狙った起き攻めが有効だぞ。

裏テリー 基本連続技

①（しゃがみB→しゃがみA×1～2→↙+C）or（ジャンプD→近距離立ちD→↙+C）ⓒパワーゲイザーor強ファイヤーキック→強ライジングタックル

対空技の強ライジングタックルは、コマンドの性質上相手のジャンプを見てから入力しやすい。けん制の遠距離立ちB、パワーウェイブ、足払い空振りキャンセルパワーウェイブor↙＋Cなどの合間にタメを作り、常に狙っていこう。

ラウンドウェイブはスキは膨大だが、相手にヒットorガードさせれば必殺技でキャンセル可能だ。

裏ジョー 基本連続技

①しゃがみB×1～2→しゃがみAⓒ弱プレッシャーニー～黄金のふくらはぎorサンダーファイヤー
②近距離立ちC→→+B→弱スラッシュキックorサンダーファイヤー

相手のスキにたたき込む連続技は、密着で近距離立ちC→強爆裂拳（少し前進して先端部分を当てる）×1ヒット→強爆裂フィニッシュがオススメ。ゲージ未使用のわりに高威力だ。

また、密着でしゃがみB×2→しゃがみAをガードされた場合は強爆裂拳を出すのがオススメ。少し前進すれば先端部分を当てられるので、そのままケズりまくろう。



98UM事典 裏ギース補足:ゲージが無いときの下段連続技はしゃがみB→しゃがみA→弱邪影拳or真空投げを使おう。裏京補足:遠距離立ちDの発生がかなり早くなったので、けん制に使いやすくなっている。

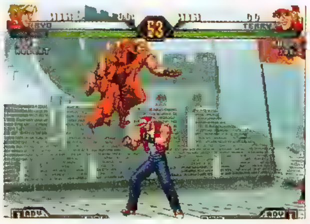
ジャンプについて

129ページのセオリーにある通り、小、中、通常、大のジャンプを活用することが勝利への近道になる。以下が詳細な入力方法なので覚えておこう。
小ジャンプ：レバーを一瞬上方向
中ジャンプ：レバーを一瞬下方向→一瞬上方向orダッシュ中にレバーを一瞬上方向
通常ジャンプ：レバーを上方向
大ジャンプ：ダッシュ中にレバーを上方向orレバーを一瞬下方向→上方向

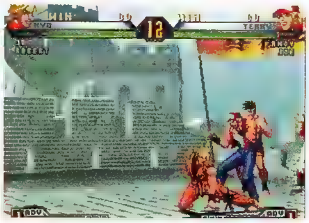
細かい操作が必要なので最初は使い分けに戸惑うかもしれないが、徐々に入力の感覚をつかもう。

またジャンプは以下の写真のような崩しの一手目に使えるぞ。


小、中ジャンプはラッシュを掛けるのに多用する。ただし、ジャンプ防止技に弱い。


大ジャンプはすぐに空中判定に移行するので、相手の起き攻め、連係回避に役立つ。


相手の背中方向にジャンプ攻撃を当てるとめくりになる。ガード崩しの基本だ。


ジャンプ攻撃を出すと見せ掛けて立ちガードを誘い、何も出さずに下段攻撃を。

裏ロバート基本連続技
①しゃがみB×2Ⓒ強龍牙
②近距離立ちC→➡+BⒸ強飛燕疾風脚or弱龍虎乱舞

龍撃拳は中ジャンプでは跳び越えられないので、相手は大ジャンプや通常ジャンプが多めになる。その行動に対しては、確実に強龍牙で迎撃していくのが、メインのダメージ源となる。中間距離では、遠距離立ちCに加え、中段の➡＋Aが主力。相手は立ちガード気味になりやすいので、ダッシュしゃがみBやしゃがみDも加えていこう。

裏ユリ基本連続技
①しゃがみB→しゃがみAⒸ弱砕破or飛燕鳳凰脚
②遠距離立ちCⒸMAX版飛燕鳳凰脚

裏ユリは無敵対空の空牙が無い代わりに、虎煌拳が画面端まで飛び、移動投げの百烈びんたがある。砕破には飛び道具を跳ね返す効果があるため、飛び道具の撃ち合いに強い。またガードされてスキが無く発生が早いので、連続技にも使いやすい。けん制は遠距離立ちBに加え、虎煌拳、空中飛び道具の雷煌拳を使おう。

裏舞基本連続技
①しゃがみB→立ちAⒸ[弱小夜千鳥〜強龍炎舞]or弱超必殺忍蜂
②しゃがみCⒸ強龍炎舞or強超必殺忍蜂

飛翔龍炎陣が無い代わりに、弱超必殺忍蜂が対空として機能する。そのため、パワーゲージを運用しやすい二番手以降に出そう。通常の舞との違いは、空中から前方斜め下方向に突進する幻影不知火の存在で、その後に出せる二つの追加技はどちらもガード後に反撃を受けないので奇襲として使いやすい。

裏キング基本連続技
①しゃがみB×2Ⓒトラップショットor強サプライズローズ
②猛襲脚→トラップショットor強ダブルストライク

裏キングは必殺技が少ないものの打撃投げタイプの猛襲脚のおかげでガード崩し能力が高い。また対空技として強サプライズローズ、⬋＋D、しゃがみCが強く、守りが堅いキャラといえる。猛襲脚ヒット後は大ジャンプDで追撃した後にダッシュすれば着地前に相手の背後に回り込める。これで表裏の二択を掛けていくのも効果的だ。

裏社基本連続技
①ジャンプA→しゃがみC→➡+AⒸむせぶだいち
②しゃがみB→しゃがみAⒸ暗黒地獄極楽落とし

裏社は遠距離立ちBと垂直小ジャンプDが主力になる。まずはこれで相手の攻め手をつぶしていき、ダッシュ投げやジャンプAを狙っていこう。にらぐだいちを決めた後は大ジャンプCで追撃を決めて、着地に歩いて表裏の二択を仕掛けるのがおすすめだ。この際は近距離立ちD→➡＋Bか弱攻撃×2をヒット確認して連続技につなげよう。

裏クリス基本連続技
①ジャンプDorしゃがみB→しゃがみA→➡+AⒸ{ししをかむほのお〜つきをつむほのお}or弱暗黒大蛇薙

弱つきをつむほのおが全身無敵になり、攻撃判定も出っ放しになったので強力な対空技になった。ジャンプDで跳び込んだら、しゃがみAまで出してヒット確認から連続技を狙うのがおすすめだ。ガードされていた場合は、座高が高い相手ならばしゃがみC→（1段目）遅めキャンセル➡＋Bor⬋＋Bの中下段の二択でガードを崩そう。

裏シェルミー基本連続技
①ジャンプD→しゃがみCⒸ強やたなぎのむちorしゅくめい・げんえい・しんし
②しゃがみC→➡+B→（2段目）強やたなぎのむち

むげつのらいうんを設置して主導権を握り、相手に攻め込ませてそれを対処しながらダメージを奪っていこう。相手のジャンプ攻撃はしゃがみCで迎撃するほか、後方ジャンプからのらいじんのつえでもつぶしていける。地上から近付いてくるようならば、ガードされてもスキの無いやたなぎのむちで追い返すのが効果的だ。

裏山崎基本連続技
①ジャンプD→しゃがみC→ギロチン→トドメ
②しゃがみB×1〜2→しゃがみA→ヤキ入れ→トドメ

主力となる通常技は表と一緒で、遠距離立ちAとしゃがみC、リーチの長いしゃがみDとなる。中間距離ではジャンプ防止になる弱裁きの匕首と、ヤキ入れを出していこう。先端を当てるように出せば反撃を受けにくい。ヤキ入れヒット時はトドメで追い打ちが可能だ。トドメ後に出る挑発モーションは全身無敵なので反撃は受けない。

98UM事典
裏社補足:しゃがみA×n→➡+A→むせぶだいちが暴れつぶしの連係になる。裏シェルミー補足:らいじんのつえをヒットさせたらAむげつのらいうんをセットして、ジャンプCでめくりを狙える。
裏クリス補足:D投げを決めた後は、ダウン中の相手の中心に重なるように緊急回避すれば表裏の二択を仕掛けられる。裏山崎補足:対空ギロチンはカス当たりしにくくなった。トドメで追撃しよう。

裏マリー 基本連続技

①ジャンプD→近距離立ちC→➡+AⒸM.エスカレーション→弱ストレートスライサー→ダブルクラッチ→M.トリプルエクスタシー
②(相手画面端)しゃがみB×1～2→しゃがみAⒸ弱ストレートスライサー→スタンファング→レッグプレス

素早い動きが武器の裏マリーは、立ち回りは表と同様だが、派生技を多く持つトリッキーなキャラ。ヤングダイブは有利状況を作り出す浴びせ蹴り。2種類の派生技は崩しに使っていける。特殊技の➡+Aは発生が早い中段技。ガードされてもスキが無い上、ヒット時はレッグプレスで追い打ちが可能だ。

基本は表ビリーと同じだが、対空は攻撃発生後まで無敵が持続する紅蓮殺棍があるので、対空面からダメージが望める。強の強襲飛翔棍は無敵時間があるので、リバーサルでたまに出していこう。手痛い反撃も受けづらい。表とは違い下段からでも威力が高い連続技にもっていけるのが強みだ。

裏ビリー 基本連続技

①ジャンプD→しゃがみCⒸ強サラマンダーストリーム
②しゃがみB→近距離立ちBⒸ弱火龍追撃棍or強サラマンダーストリーム

EXTRAモードのススメ

今作のEXTRAは投げ外しの標準装備ほか、多くの強化調整を受けている。ULTIMATEでも選べるので、今一度EXTRAのシステムを見直してみてはどうだろうか?



EXTRAピックアップ ステップ

ステップは一定の硬直があるものの、動作のほとんどが空中判定となっていて、比較的安全に近付ける移動手段だ。

また、このシステムを選択すると歩きのスピードが1.3倍となり、接近戦での歩き投げor歩き下段の崩しや、立ち回りが地味だが確実に強化されるぞ。

なお、前作猛威を振るったステップ中の特殊技は出せなくなっている。



中or大ジャンプで跳び込まれても、後ろ歩きで下がっているだけで近寄られない。

EXTRAピックアップ 避け

避けは動作開始から硬直終了まで打撃に対しては完全無敵だ。そして動作開始直後、動作終了間際以外は避け攻撃に移行でき、スキの大きい技を回避した際はこれで反撃できる。また、ゲージを消費するが、通常技、特殊技をキャンセルして避けを出せる。これでキャンセルの掛からない中段攻撃などからでも大ダメージを与えられるぞ。



キャラを選ぶ際は、コマンド投げや決め打ちできる必殺技の有無、避け攻撃の性能を重視。

EXTRAピックアップ ゲージ関連

●EXTRAゲージの仕組み

まず覚えておきたいのは、今作のEXTRAゲージは、前作のEXTRAチームの3番目に登場してきたキャラクターのゲージとほぼ同じ長さで統一されていること。自分でためた際に早くたまるのはモチロン、ガードや攻撃をくらったときにたまるゲージの量も非常に多く、その量たるやADVANCEDゲージ使用時の4倍に相当する。ADVANCEDゲージを使用したキャラに攻められていても、ゲージ効率にほとんど差が出ないので、焦らずじっくり切り返せばいいだろう。

ゲージを満タンまでためると、ゲージをストックでき(1本まで)、再度ABCを押すことで任意にMAX発動できる。ストックしたゲージやタメ途中のゲージは次ラウンドに持ち越せるぞ。ただし、MAX発動時は残りのゲージは無くなる。

体力が点滅したら超必殺技を出し放題になるのは前作と同じだが、点滅タイミングが1人目残り体力8分の1、2人目6分の1、3人目4分の1に変更され、ぎりぎりまで追い込まれなくとも超必殺技(MAX版含む)を出せるようになったぞ。ただし、点滅体力を利用して超必殺技を出すと体力の点滅が止まり、一定時間同条件での超必殺技を出せなくなる。

●クイックMAX発動 ガード編

ゲージがストックされた状態で、ガード硬直中にABC同時押しと入力すると、MAX発動の準備モーション無しにMAX発動ができる。ガード硬直は軽減できないが、スキ無くパワーMAX状態になれるので非常に実戦的だ。

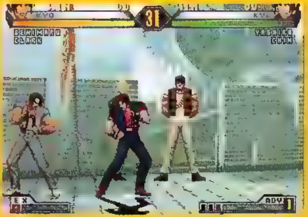
特に、無敵対空技などスキが大きい技をガードした際に発動できれば、いきなり最大級の連続技で反撃できる。体力点滅中なら当然MAX版超必殺技を決められるので、ダメージ効率に大きな差が出るぞ。

●クイックMAX発動 攻撃編

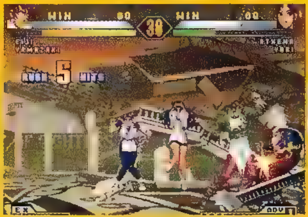
ゲージのストックがある状況で、通常技、必殺技を当てた瞬間にABC同時押しすると、その攻撃のヒットストップを自分だけ解除し、先に動き出せる。先に動ける分硬直が減るので、突進技のスキ消しをしたり、弱攻撃のスキを減らして強技につないだり、ヒット後くらい判定が残る技のスキを軽減し強烈な追撃をたたき込むことが可能だ。なお、システム上入力タイミングが早いほどスキを大きく減らせるので、毎回ヒットした瞬間の入力を心掛けよう。



ADVANCEDで攻められた場合はこれだけゲージ差が付く状況でも、EXTRAなら……、



ゲージ効率はほぼ五分になる。じっくりガードを固めて反撃のチャンスをうかがおう。



庵なら葵花の2段目ヒット後はくらい判定が残っているので、これがヒットした瞬間に発動!



その後は素早く八乙女のレバー入力をしてボタンも先行入力。最速のタイミングで出そう。

98UM事典
裏マリー補足:ヤングダイブはスキが小さいので攻めのアクセントとして使っていこう。裏ビリー補足:中段技の➡+Bは先端をガードさせれば反撃を受けづらいぞ。
EXTRA補足:避け中、避け攻撃の硬直中は投げ抜けができないので注意が必要だ。

beatmania IIDX ＋DanceDanceRevolution＋
GuitarFreaks & DrumMania＋pop'n music

BEAT RAIZING

みんなで参加！　BEMANIシリーズ総合支援コーナー

今回は本誌初登場となる猫叉Master氏のインタビューを掲載！　氏の得意とする郷愁感溢れる民族音楽についていろいろお話してもらった。ここを読んだら、氏の曲に対する感じ方もまた違ってくるのではないかな？

猫叉Masterインタビュ～

キーワードは『偶然』？　猫叉Masterの BEMANIシリーズ遍歴

――まず、BEMANIシリーズに関わることになった経緯はどんなことだったんでしょうか？

猫叉Master（以下猫叉）　僕はもともと大阪に居たんですが、縁あって東京に来ることになりまして、そこでたまたまサウンドの中にいたota2さんと出会ったんです。彼がその時CS版ポップンシリーズのサウンドディレクターをやっていて、面白そうですねって僕が言ったら、「じゃあちょっとやってみる？」って（笑）。そんな流れで初めて曲を書いたのが「BEYOND THE EARTH」だったんです。

――それからAC版にも参加したわけですね。

猫叉　ただ、僕はAC版のデビューは遅くて、『pop'n music 15 ADVENTURE』に収録されている「Caring Dance」が実は初の書き下ろしなんですよ。

――なるほど。でもポップンシリーズに関わるきっかけが運命的なものを感じますよね。

猫叉　ホントに運というか縁というか、偶然が重なるってすごいですよね（笑）。

――ポップンシリーズに初めて曲を書くときは、何か意識していたことはあったんですか？

猫叉　比較的自分の好きなことをやらせてもらえるということで、それまでずっとやってなかったんだけどやりたかったこと、いわゆるポピュラーとして浸透している民族テイストをちりばめた曲を書こうと意識しました。だから1曲目としては非常に内容の濃いものが作れたと思っています。

――その後IIDXシリーズにも楽曲が収録されますが、このきっかけは何だったんでしょう？

猫叉　「BEYOND THE EARTH」を作ったときに、たまたまCS版IIDXシリーズのディレクターと話をしていたら、「じゃあIIDXシリーズにも入れさせてよ」みたいな流れになって、収録させていただきました。こればっかりは縁ってすごいと思いましたね（笑）。

――そんな猫叉Masterさんを代表するコンテンポラリーネイションというジャンルは、どんな意味合いを持ったジャンルなんでしょう？

猫叉　現代人が解釈しうる（言い換えれば個々の感性で解釈できる）民族性という意味を込めて付けました。現代の民族音楽といったところでしょうか。

――民族系の音楽を作るときのインスピレーションみたいなものは何から得るんですか？

猫叉　これは作品によって変わってくる部分もありますが、その時に影響を受けているものや感動を覚えたもの、いいなと思っているものから広げるケースが多いですね。でもそれを直接的に楽曲へ反映するわけではなく、そこで受けた感情の変化を自分で表現するときに、民族的な音にするか別の音にするかというところを、自分の中の引き出しと相談しつつ考えていきます。

――作られているすべての楽曲を通して、ご自身としての一貫したテーマやこだわりみたいなものはあるんでしょうか？

猫叉　『感動』ですね。テーマというよりはコンセプトに近いんですけど、感動させて自分も感動したいんです。自分が感動したことで曲を作って、その曲を聞いた人たちが感じた思いを、新しい形で表現していってさらにそこから感動を生んでほしいと思っています。

――それは音色に対するこだわりになどにもつながったりするんでしょうか？

猫叉　音色に関しては、そのときに自分でいいと思ったモノを直感で入れているので、良いか悪いかという価値観より、もうそれしかないと思ってやっています。もちろん結果としてほかにもっといいものがあるかも知れませんけど、それはそれで一つの

猫叉Master サウンドの軌跡

「BEYOND THE EARTH」でBEMANIシリーズに新たな風を吹かせた猫叉Master氏。氏が作り出す楽曲のほとんどは、自身が得意とする民族音楽だが、中にはそれとは異なるジャンルの音楽も存在し、そちらではまた違った印象を受ける。ここでは氏の制作してきた楽曲を一挙公開。まだ聴いたことが無い楽曲があったら、ぜひ一度聴いてみよう。聴けば民族音楽では感動が、そして別のジャンルでは新たな刺激を受けること間違いナシだ。

BEYOND THE EARTH



PS2版『pop'n music 10』に収録された氏のデビュー曲。ここからポップンシリーズに猫叉サウンド＝民族音楽という新たな要素が加わった。

サヨナラ＊ヘヴン



PS2版『pop'n music 11』、PS2版『HAPPY SKY』に収録された楽曲。耳に残るフレーズと優しさで包み込むようなメロディが印象的だ。





猫叉Master

郷愁感や疾走感溢れる楽曲を得意としており、熱狂的なファンも多い。ちなみに猫叉Masterという名前の由来は、「猫が好きで昔から家に常にいました。で、むしろ猫が使える（Master）のではないかと。さらに、そういえば猫又っていう妖怪がいたなあ、とか思い出してこれらを繋げてネットで検索してみてひっかからなかったからこの名前になりました。正直あまり深い意味はないです……。適当でごめんなさい」ということらしい。

作品なので。

――では楽曲のお話に移りましょう。『TROOPERS』では2曲収録されていますが、まず「end of world」はどんなテーマで制作されたんでしょうか？

猫叉　『世界の終わり』というタイトルが付いていますが、これは少し精神の深いところを描写してみようと、人が世界の終わりを見たときの絶望みたいな部分を意識して作りました。

――人間の内側をテーマにしたと。ではもう1曲の「scar in the earth」は？

猫叉　『scar』っていうのは『傷痕』っていう意味なんですけど、戦争によって地球に付いた傷痕を遠い目で見て憂う気持ちを表現しました。

――もしかして、この2曲はテーマとしては関連性があるということですか？

猫叉　曲自体は全然つながってないんですけど、実は物語としてはつながっていて、この2曲は対極にあるというのが僕のイメージです。

――テーマが深いですね。ⅡDXシリーズではPS2版『GOLD』でkors kさんとのコラボレーション楽曲「chain of pains」がありますが、こちらは？

猫叉　この曲は二人で作っているのでそれぞれの色はもちろん出ているんですけど、おそらく初めて聴いた人でも、「あ、この部分は猫叉でこの部分はkors kだな」っていうのがすぐに分かると思います。でも、それが一つの曲にちゃんとまとまっているところが特徴的ですね。何というか、二人のうまみ成分が出ながらも、まとまりのある締まったスープみたいな。そういう感じに仕上がっています（笑）。

――何やら期待が高まりますね。新作というと、『pop'n music 16 PARTY ♪』に収録される新曲「Echoes」は、やはりコンテンポラリーネイションで、シリーズ3作目ですね。

猫叉　この曲のコンセプトは『音の反響』で、それを音楽で描写しようと考えました。音楽自体はすごく大陸的な音楽になっていて、音の木霊が形になって地球の周りを駆け回るイメージです。これまでは細かいフレーズや印象に残るメロディを大切にしましたが、この曲は大事なところで音の大きさや広さを感じてもらえるように作りました。

――ほかにも、L.E.D.さんのアルバム『電人K』にリミックスで参加しているとのことですが。

猫叉　偶然じゃないんですけど、L.E.D.さんが僕のいるフロアを歩いてて、目が合ったんですよ。そうしたら「あ、猫叉さん。1曲やってください」って（笑）。

――それは偶然ですよね？（笑）

猫叉　いやいや、きっとL.E.D.さんはもともと考えていたと思うんですよ。そもそもリミックスしてほしかった曲は自体は決まっていたみたいですし。きっと偶然じゃないと思うんです。……そう思いたいです（笑）。

――リミックスを担当された楽曲と感想はいかがでしょう？

猫叉　『ANUBIS ZONE OF THE ENDERS』というゲームの中の1曲をリミックスさせていただきました。既に9割は完成しているんですが、L.E.D.さんの「原曲のこの部分を大事してほしい」というオーダーがあった箇所を踏まえてリミックスしました。そもそもリズムの組み方が独特だなあ、と関心する節が多々あったので、そういう部分も極力活かしつつ、好き放題やらせていただきました。

――それでは最後に読者へ一言お願いします。

猫叉　僕の曲を聞いたときの感じ方は人それぞれ違うと思いますが、僕としてはこれからも新しいもの、心動かされる何かを提供していきたいと思っているので、偶然にもどこかで耳にすることがありましたら、ぜひ一度最後まで聞いてみてください。

（3月11日　コナミデジタルエンタテインメント本社にて）

The Smile of You



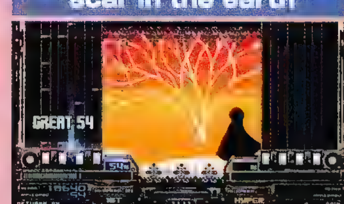
Wii用ソフト『Elebits』の楽曲で、氏のテーマでもある『感動』が存分に味わえる楽曲。優しい曲と歌声で、いやされること間違いなしだ。

end of world



今までの氏の楽曲の中でも、少々ダークな印象を受ける。氏の話す『絶望』という感情を感じ取れるのではないだろうか。

scar in the earth



「end of world」とは対極に位置するという楽曲で、曲調もガラリと変化。憂う気持ちとは裏腹に、疾走感が感じられる楽曲になっている。



BEMANI ニュースヘッドライン



白鳥 音乃

BEMANIシリーズの広報担当です。ヘッドラインでは、広報だからこその話題をお届け！　気になったらブログもチェックしてくださいね。



携帯アプリで新曲を楽しもう！

稼働開始したばかりの「pop'n music 16 PARTY ♪」の新曲が早くもコナミネットDXで配信中の「pop'n music」携帯アプリで楽しめるんです！　アプリでも16の新曲を楽しめるなんて、ステキですね～。

音乃のオススメポイント♪

配信されている新曲は『証』『chilblain』『microwave popcorn』の三曲。早速ダウンロードして、どこでもLet's PARTY！





PS2版beatmania IIDX 14　GOLDの特別特典はスペシャルがいっぱい!!
さらにお得な特別版コンプリートも見逃せない

コナミスタイル限定発売のPS2版『beatmania IIDX 14　GOLD』の特別版はスペシャルがいっぱいです。

PS2版『beatmania IIDX 14　GOLD』、2007年夏開催のイベント、beatnation summit -beatmania IIDX premium Live-のライブDVD、GOLIさん描き下ろしの特製ボックス、特典のポスターのセット！

そして、PS2版『beatmania IIDX14 GOLD』、同日発売のL.E.D.さんのファーストアルバム、デザイナーMAYAさんのDVD、ジグソーパズル付き画集をセットにした特別版コンプリートもお得で見逃せませんよ。別々に購入するより1,785円（税込）もおトク♪　もうもうゲットするっきゃないです。

音乃のオススメポイント♪

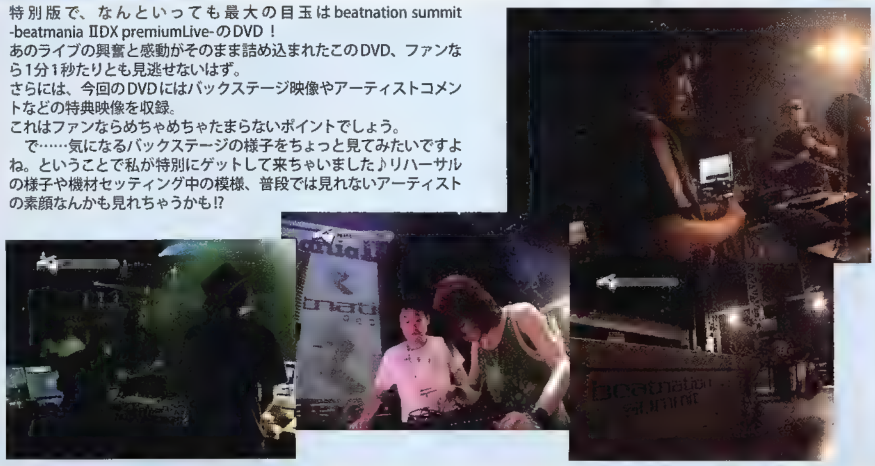
特別版で、なんといっても最大の目玉はbeatnation summit -beatmania IIDX premiumLive-のDVD！

あのライブの興奮と感動がそのまま詰め込まれたこのDVD、ファンなら1分1秒たりとも見逃せないはず。

さらには、今回のDVDにはバックステージ映像やアーティストコメントなどの特典映像を収録。

これはファンならめちゃめちゃたまらないポイントでしょう。

で……気になるバックステージの様子をちょっと見てみたいですよね。ということで私が特別にゲットして来ちゃいました♪リハーサルの様子や機材セッティング中の模様、普段では見れないアーティストの素顔なんかも見れちゃうかも!?





beatmania IIDX 15　DJ TROOPERS
の楽曲を堪能できちゃいます！

beatmania IIDX 15　DJ TROOPERS
オリジナルサウンドトラック



4月4日発売
メーカー希望小売価格：3,045円（税込）

アーケードで絶賛稼働中の『beatmania IIDX　15 DJ TROOPERS』。そのオリジナルサウンドトラックが、CD2枚組で発売決定！　ゲームとして曲を弾いての楽しみ方は基本中の基本。やっぱりファンなら、シリーズの魅力のひとつであるカッコよくてステキな楽曲の数々をサントラでじっくり聴くって楽しみ方も欠かせませんよ～。そして、ジャケットはデザイナーGOLIさんの描き下ろし!!　これがまたカッコイイっ！　TROOPERSの新曲とPS2版のDistorteDのオリジナル曲、そしてスペシャルトラックを含めた全73曲を収録したこのオリジナルサウンドトラックはコナミスタイルで予約受付中ですよん。

音乃のオススメポイント♪

DISC2にはPS2版『beatmania IIDX 13　DistorteD』のオリジナル楽曲も収録されているんです。ということは……もちろんbeatnation Recordsのコラボレーション楽曲も楽しめちゃう。そして、収録曲の中でも特にオススメなのはスペシャルトラック。いつもゲームセンターで聴いているものとは一味違ったアレンジの楽曲なんです。

今回のスペシャルトラックは、

・JOURNEY TO "FANTASICA" -overture- ／ S.S.D.FANTASICA feat. Naomi Koizumi

・Be OK ／ good-cool ft. Florence

です。これはたまりません～。

音乃のもっと知りたいBEMANI情報通ブログ　http://mp.i-revo.jp/user.php/otono/

IIDX Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆「Ristaccia」防衛！ 新曲の激しい浮沈！

1st	Ristaccia / Zektbach	【131.9pts.】
2nd	Blind Justice ~Torn souls, Hurt Faiths~ / Zektbach	【76.4pts.】
3rd	EDEN / TЁЯRA	【69.4pts.】
4th	REMINISCENCE / jun with Alison	【66.0pts.】
5th	少年A / Remixed by 少年ラジオ	【62.5pts.】
6th	smile / miru_maki.gjw	【55.6pts.】
7th	SigSig / kors k	【48.6pts.】
8th	零 -ZERO- / TЁЯRA	【38.2pts.】
9th	Second Heaven / Ryu☆	【34.7pts.】
10th	Xepher / Tatsh	【31.3pts.】

1st
Ristaccia
Zektbach
131.9pts.

先月初登場で首位を獲得した「Ristaccia」が、首位防衛に成功！ 今回も新曲がほかに2曲ランクインしているが、いずれも先月はランク外だった曲。新曲の間で早くもランクイン競争が始まっているようだが、いち早く上位で安定するのはどの曲か!?

[illegible]

GD Favorite Numbers お気に入り楽曲

☆首位はもはや安定？ 2位以下の接戦にも注目！

1st	月光蝶 / あさき	【234.8pts.】
2nd	ヒマワリ / RIYU from BeForU	【136.4pts.】
3rd	極東史記 / あさき	【106.1pts.】
4th	この子の七つのお祝いに / あさき	【45.5pts.】
5th	CaptivAte～裁き～ / DJ YOSHITAKA feat. A/I	【43.2pts.】
6th	Concertino in Blue / 佐々木博史	【40.2pts.】
7th	RЁVOLUTIΦN / TЁЯRA	【37.9pts.】
8th	赤い鈴 / あさき	【30.3pts.】
9th	CHOCOLATE PHILOSOPHY / 常盤ゆう	【28.0pts.】
10th	MODEL FT2 / Mutsuhiko Izumi	【25.8pts.】

1st
月光蝶 あさき
234.8pts.

「月光蝶」の首位は変わらず、上位陣に限れば安定期に入ったとも言える状態。だが5位以下では今月も、一部の人気曲を除いてランクイン曲がほぼ入れ替わる激戦が展開中！ 今後も一票差が明暗を分ける、かなりの接戦が期待できそうだ。

[illegible]

IIDX Favorite Characters お気に入りキャラクター

☆彩葉、一気に大逆転！ 上位の票差は紙一重!?

1st	彩葉	【109.6pts.】
2nd	セリカ	【102.7pts.】
3rd	緋浮美	【100.7pts.】
4th	ツガル	【97.9pts.】
5th	夏天	【82.2pts.】
6th	ダルマ	【78.8pts.】
7th	士朗	【75.3pts.】
8th	エリカ	【68.5pts.】
9th	デュエル	【61.6pts.】
10th	リリス	【41.1pts.】

1st
彩葉
109.6pts.

しばらく下位に甘んじていた彩葉だが、今月は一気に浮上して首位に返り咲き！ しかし今回は上位陣の票差がほとんど無く、一票の違いでだれが首位になっていたか分からないほど。『ROOTS26』で人気再燃のダルマにも要注目か!?

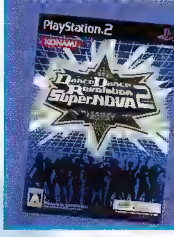
[illegible]

KONAMI ♪MUSIC 月間ダウンロードランキング

1st	極東史記 / あさき(GuitarFreaksV4 Rock×Rock & DrumManiaV4 Rock×Rock)
2nd	凛として咲く花の如く / 紅色リトマス(pop'n music 15 ADVENTURE)
3rd	Apocalypse～memento mori～ / Zektbach(pop'n music 15 ADVENTURE)
4th	一網打尽 / 96(GuitarFreaksV4 Rock×Rock & DrumManiaV4 Rock×Rock)
5th	Caring Dance / 猫叉Master(pop'n music 15 ADVENTURE)
6th	ZETA～素数の世界と超越者～ / Zektbach(pop'n music 15 ADVENTURE)
7th	NEW GENERATION -もう、お前しか見えない- / SUPER STAR 満-MITSURU-(beatmania IIDX 15 DJ TROOPERS)
8th	RЁVOLUTIΦN / TЁЯRA(GuitarFreaksV4 Rock×Rock & DrumManiaV4 Rock×Rock)
9th	この子の七つのお祝いに / あさき(神曲)
10th	華爛漫 -Flowers- / TЁЯRA(DanceDanceRevolution SuperNOVA)

フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ投票募集中！

『DJ TROOPERS』に続いて『V5』にも期待が高まる今日このごろ。『フェイバリットナンバーズ&キャラクターズ』では、新旧問わず『IIDX』と『GD』の曲&キャラクターランキングへの投票を募集中です！
　投票はアンケートハガキ下の「自由欄」で、3部門の各1位～3位を選んで同時に投票できます。曲やキャラクターを選んだ理由や、応援コメントも大歓迎！ 今回も投票者のみの特別抽選枠を設けたBEMANIグッズプレゼントをご用意して、投票お待ちしています！



PS2版DanceDanceRevolution SuperNOVA 2を投票者の中から抽選で3名様にプレゼント！

リレ～コラム こなみっくす

第25回 TAG

　アルカディア読者の皆さま、こんにちは、TAGです。軽く自己紹介しますと、主にDDRやギタドラでサウンド関連の仕事を担当しています。

　さて、だーーーいぶ前になりますがギタドライブが開催されましたね。楽しんでいただけましたでしょうか？ 僕も出演させていただいたのですが、そしたら各所から「TAGの吹いてるあの楽器はなんやねん!?」という声をたくさん頂いたので、この場を借りてお答えしますね。

　あれは「ウィンドシンセサイザー」と呼びます。なんか必殺技っぽい名前ですよね。シンセサイザーと付くくらいなので電気で稼動しています。でも息でコントロールするんですよ。不思議ですねー。アナログとデジタルが共存するこのギャップがたまりません。指使いですが学生の時だれもが経験したであろう、あのリコーダーに非常に近いんですよ。

　興味を持った方はぜひ楽器屋さんで試奏してみてください。結構ハマりますよ。

　ライブのほうもDVDがコナミスタイルで発売されてますので、ぜひよろしくお願いします！

　そうそう。それと家庭用「DanceDance Revolution SuperNOVA 2」も発売されましたね。今回は楽曲のラインナップがスゴいですよ！ 家庭用オリジナルモードもてんこ盛りなので楽しめること間違いないです。

　そういえば今作から僕も開発に正式参加させていただきました。まぁ曲は作ってないんですけどね……。君ニ幸アレ的な。

　さてさて、久々にサウンドにバトンが回ってきたのでそれに合わせた内容のコラムでいきましょうか！

　宇宙について語ります（笑）。

　と、思ったら文字数が限界 The ギリギリ of MAXX UNLIMITED なので今回はこのへんで。もし次回があったらびっしり書きますね。次回はBEMANI界のニューカマー、96ちゃんにお願いしようと思います。



次回は96ちゃんが登場！



購買部の新要素と、新フィールドを紹介します！



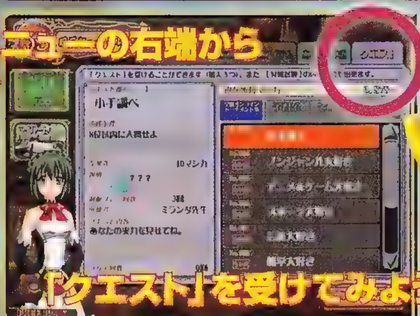
クイズマジックアカデミー5
■メーカー：KONAMI
■ジャンル：全国オンライン対戦クイズゲーム
■操作方法：タッチパネル
■発売日：稼働中
■使用基板：—

稼働から一カ月近くが過ぎ、いよいよアカデミーも新学期シーズンへ！　今回は配信が始まった新要素「クエスト」の詳細を紹介するほか、V の新フィールドに隠されたヒミツがほんの少しだけ明らかに!? 新カスタマイズアイテムも紹介しているので、春の新学期生活を楽しむ一助にぜひ！

購買部に依頼殺到!? 新要素「クエスト」とは？

購買部の新メニュー、「クエスト」。ここで依頼を受ければ、普段とはまた違う学園生活が楽しめる!?

「クエスト」とは特定のキャラクターからの依頼のことで、購買部で引き受けることで、特殊なノルマが発生する。これを見事達成すれば、依頼者から感謝の報酬がもらえるのだ！

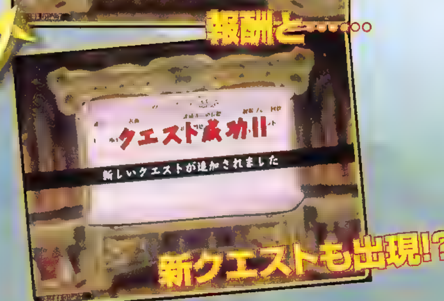


クエストはアイテムなどと同じく、購買部で小額の参加費を支払い購入すると引き受けることができる。どのクエストを受けるかは自由なので、まずは自分の得意分野を選んでみては？



クエストを受けたら、それぞれの制限プレイ回数のうちにノルマを達成すべく、挑戦開始だ！





たとえばこんなクエストが！

クエストには全国オンライントーナメント系、予習系、そのほかの3種類があり、それぞれに下記のような特徴的なクエストが存在する!

- ●◯位以内に入賞せよ
- ●連続で◯問正解せよ
- ●店内対戦でCOM以外の四人の中で優勝せよ
- ●全国トーナメントで優勝せよ

クエストは一度に三つまで

一人の生徒が一度に受けられるクエストの数は、計三つまで。クエストは実行途中でキャンセルすることもできるので、手に余るようなら一度別のクエストに変えてみるのもアリ？

四つ目のクエストを受けようとすると、写真のようにクエストキャンセルの選択画面が。





見事クエストを成功させれば報酬はもちろん、新たなクエストが発生することも!?　さらに報酬の中には上写真のように、特別なアイテムもあるようで……これは挑戦するしかない!!

マジアカ参考書
3月31日に配信開始となるクエストは、なんといきなり20種類以上！　ぜひ全制覇を目指してみよう。ちなみにクエストのメニューで表示されている「M」のアイコンは報酬がカスタマイズアイテム以外ということで、報酬の種類はこのアイコンで表される。ほかにも依頼者の先生から「ミランダコイン」などのコレクトアイテムももらえたりと、クエストの報酬はうれしいものばかりだ！

『V』の舞台は全部で四つ！
新フィールドのご案内

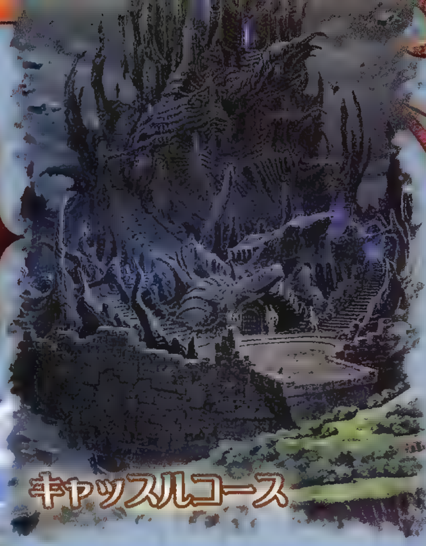
前作「IV」で地上に降りたマジックアカデミーの周辺には、「V」で新たな授業の舞台が出現。今回は、そんな新コースの謎に迫ってみます！



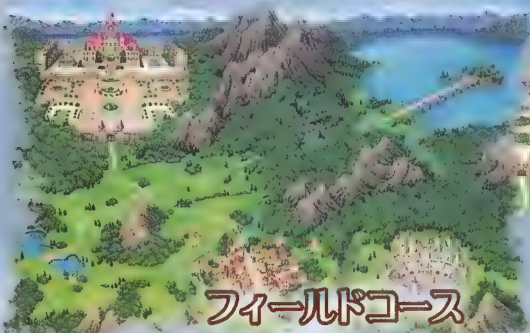
見慣れた学園内ですが、時々ホール近くなどに何かが落ちているような？　手が届きそうで届かないそれは、校舎の上層階に!?



アカデミーの裏山には天然の洞窟が!?　複雑そうな迷宮も気になりますが、山の中腹あたりに分かれ道があるような……。



未熟な生徒は入れない怪しい古城。奥にはさらに怪しげな魔力が……。



学園を出て街に出よう！　のどかな光景と街の活気に誘われがちですけど、広大な森や湖がある方のことも少し気になる？

コース決定の投票は一回のみ！

『V』の全国オンライントーナメントでは、随所でコース選択の投票をがあった前作とは違い、コースを決定する投票は最初の一回のみ。コースごとに予選での出題ジャンルなどが表示されているので、自分の得意なジャンルや出題形式があるコースに投票しよう。

ただし多数決ということで、常に自分が選んだコースに決定するわけではない点は覚悟しておこう。また、時々コース決定後に、予選での出題順が入れ替わることもあるので要注意！



どのコースに決定するかは、トーナメント参加者の多数決任せ。多数派に投票しないと不利に、なんてことはないぞ。投票の様子で、各参加者たちの得手不得手が分かる……かも？

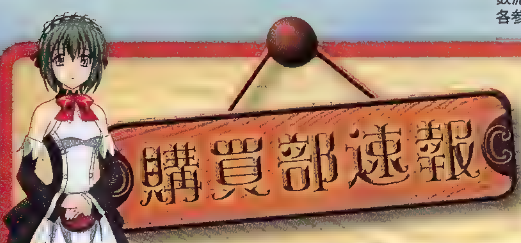
ルート分岐と……宝箱!?

「V」では予選中に、フィールド上で普段とは違う方向へとルートが変わることがある。こうした分岐ルートの先には、小さな「宝箱」があることがあり、この宝箱はその場所で行った予選で、1位になった生徒のものになるのだ！

ルート分岐は、予選通過者の得点などによって発生するようだが……その詳細やいかに!?



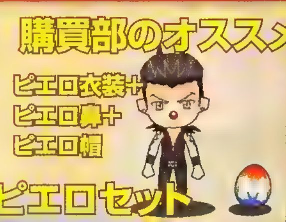
そのコースに宝箱があるかどうかは、コース投票の際にも表示されている。中身は開けてからのお楽しみだ！



春の新ファッション入荷！

4月といえば新生活の季節、購買部でも春に心機一転したい方のための、新アイテムを多数入荷しました！　ここではその一部をご紹介します。

購買部のオススメ







書生とは住み込みで働きつつ学問を志す、勤勉の鑑。着るだけで優等生に見えるかも！



まだ女性の学問が差別されていたころから存在する、古式ゆかしい女学生服です。大和撫子学生の象徴であるこの服を着れば、やんちゃなヤンヤンさんもこの通り……おしとやか？



前作からあるアイテムとしてはピエロセットがオススメ。場が和むこと請け合いの服です。お気に入りのメガネ系アイテムや、ちょっと工夫したあいさつコメントなどでさらなるコーディネートで、道化師道を極めるのも一興!?

マジアカ参考書
ゲームに慣れてきたらコースを選ぶ際には、ぜひ宝箱の数も考慮してみてほしい。宝箱争奪戦はかなりの激戦になるが、自分の得意ジャンルがうまく重なれば十分勝機はあるはず！　なお、ルート分岐先は今後のバージョンアップでさらに増えるかも知れないとのこと。どんなステージが追加されるのかな？　今から予習を欠かさず、激戦に備えよう！

BEAT RAIZING IIDX FAN SHOP

ルーツニジュウロク

ROOTS26





キャラクターランキング TOP3



彩葉
「現役バリバリの女子高生や～♪」

セリカ
「ガリ勉女子高生でしたのですよ」

緋浮美
「え……な、なんでウチまで（彩葉ァ～）」

キャラクター説明

『セリカ』
美大生。
猫が苦手なのを克服中。

『ヒフミ』
京都から襲来。
彩葉の姉にして天敵。

『津軽』
ツガル。青森出身の御令嬢中学生。

『彩葉』
京都出身の女子高生。
理々奈の相方。

『ジルチ』
コック見習い。料理が得意なモヒカンマン

『ケイナ』
パソコンジャンキー。財閥の出身

『識』
ゲームセンターの店長。
一晃の父。

『士朗』
古武道の道場の跡取り息子。家出中。

『エリカ』
ROOTS26のバイト娘。
セリカの双子の姉。

ROOTS26の看板娘。
あだ名はリリス。

『聖奈』
ROOTS26のオーナー。あだ名はセム。尖ったモノ好き。

『エイリ』
放浪のバイカー。サイレン宅にパラサイト。

『ニクス』
元、軍に所属。
今はフリーター。ハーフ。

『サイレン』
英会話の教師。
日本語が達者。米出身。

『ユーズ』
大阪出身のデザイナー。
ケイナの上司。

IIDXイラストギャラリー

別れの季節であり、新しい出会いでもある変化の予感に満ちた季節がやってきました。当コーナーでは随時イラストを募集しております。まだ投稿したことない方も奮ってご応募を。

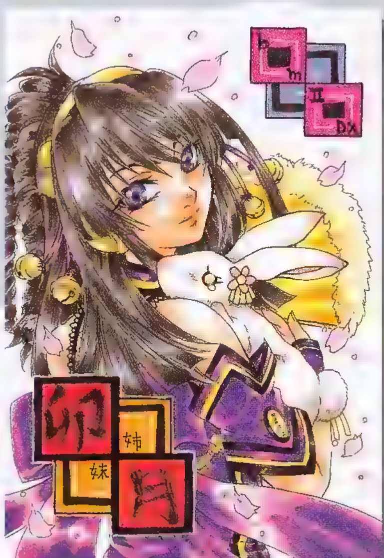


（兵庫県　猫太と真琴さん）

「あぁん？　何だエレキ。そんなものより酒だ（ヒック）」

「えっ。写真？　あぁ別にいいッスけど～（ウィック）」

「あぁ、この二人は無視していいデスからエレキ君（ニコニコ）」



（福岡県　皐月トミィさん）

「あら……。きれいな桜吹雪ですわねぇ。ねぇ、彩葉さん（サスサス）」

「ブブ～!?（も、もうウサギは堪忍や～）」



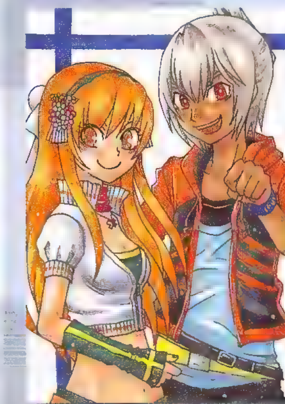
（栃木県　紫竜代さん）

「ほな漫才いくでっ！　ど～も～柚子＆ツインテで～す」

「はいはい！　頑張っていきましょか～（パチパチパチ）」

「ホンマですよ～。頑張っていかなー。ねぇ奥さん」

「だれが奥さんだ……」



（愛媛県　鉢子さん）

「お！　彩葉の着てるのって……新作か？」

「お！　そうや～。ROOTSのノイジーシリーズ♪」

「やっぱな。俺も新しい半袖ジャージ買ってみた」

「ん～？　あんまりイメージ変わらんな～」

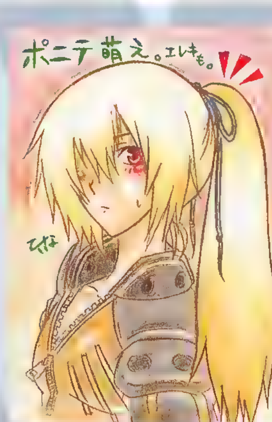
「（ガーン）そ、そんな」

「じゃあ……どう？　こんな……感じ（フフフ）」

「!?　こ、これは……ちょ（か、カワイイ）」

「え、似合ってる？（カァァ）」

「はい。とっても……。（フフ。彩葉の顔……真っ赤デス）」



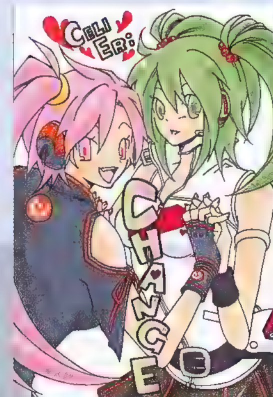
（兵庫県　汀茄さん）

「エ～リカ～♪　服交換っこしよ～～（ヒック）」

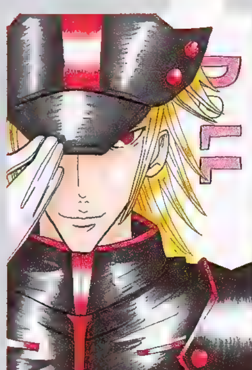
「ちょっ！　だ、だれよセリカにお酒飲ませたの～」

「あ……。（特製ウィスキーボンボン無くなってる）」

「あっ！　ちょっ？　まっ！　ふ、服を脱がさないで～!?」



（福岡県　15さん）



（千葉県　黒ごま団子さん）

「フ……。エリュシア様はすでにおらんわ。お前はここで終わりだ。シャル」

「ニルス・ヴァルハレー。……紫電槍のアルファリオン。貴様が剣か……」

「白銀、確かアロクアコク……だったよなぁ。そんな旧世代の鎧などォォ！」

「待っていろよエリス……待っていろ！　アロク！　制御無しでいくッ!!」



（徳島県　癒羅さん）

「エリス……私はちゃんとやれてるよね。エリシュア姉様。私……抜くわ、私の剣を。それが……あなたとの約束を果たす事につながるって思うから」

「セリス……あと少し。私に力を貸してセリューシア……かわいい妹。どうか、どうかアルファーの天使たち。彼女に加護を。祝福を」

イラスト投稿大募集中

DJへの質問や似顔絵などのおたよりのあて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　ビート・レイジング ROOTS26 係
メールでの投稿は beatraizing@arcadiamagazine.com まで
※CGイラストなどの投稿規定は「アルカディアフロンティアーズ」と同様です。（165ページ参照）

最終決勝出場者が決定!そして……

BEMANI トップランカー決定戦2008

KONAMI OFFICIAL

地域予選に最終決勝と今月で目まぐるしく展開された、BEMANIトップランカー決定戦2008。地域予選では最終決勝の切符をかけて、激戦が繰り広げられていたぞ。また、右ページのQRコードで最終決勝の速報もお届け!

各地域の地域予選優勝者

1 北海道地域
SOU2RO(IIDX)
T.T-AHT(DDR)
KU-.(DM)
ONIONSUN(GF)
グリーン(pop'n)

2 東北地域
DOLCE.(IIDX)
P.-.TAKA(DDR)
PIKACHU(DM)
...76...(GF)
こなた@48(pop'n)

5 中部・北陸地域
ZU(IIDX)
SAMA!?(DDR)
VISTA(DM)
69_19-IK(GF)
リリカ.P(pop'n)

6 近畿地域
W-MESI(IIDX)
$YOHAN$(DDR)
SK.HO4-Y(DM)
3_AIHS_1(GF)
さよ@NG(pop'n)

7 中国・四国地域
L#ZEAL(IIDX)
IKEPON(DDR)
16-TAART(DM)
-FREEZA-(GF)
サザンクロス(pop'n)

8 九州・沖縄地域
KENTAN(IIDX)
SSX.(DDR)
SHNCHOBI(DM)
PGPGPGPG(GF)
ISAP(pop'n)



※(IIDX)はbeatmania IIDX 15 DJ TROOPERS、(DDR)はDanceDanceRevolution SuperNOVA 2、(DM)はDrumManiaV4、(GF)はGuitarFreaksV4 Rock×Rock、(pop'n)はpop'n music 15 ADVENTURE、ということを表しています。

ワイルドカード
KA(IIDX)
MICH(DDR)
MASUOSAN(DM)
YOSHIDA3(GF)
ぽぷりちゃん(pop'n)

アジア地域
IMC(IIDX)
513(DDR)
orange(KAKUMI)(DM)
MIGUCIA_(GF)

3 関東・甲信越1地域

THE 3RD PLANET 港北ニュータウン店

スーパープレイの続出で熱いバトルが繰り広げられた

3月8、9日に開催された関東・甲信越地域1の地域予選は、全機種共に高次元での激しいスコア争いが繰り広げられており、だれが最終決勝に残ってもおかしくない状況となっていた。会場には200人を超える観客も詰めかけ、出場者のプレイに歓声や感嘆の声を漏らす場面も多かったぞ。そして、残念ながら最終決勝へは進出できなかったプレイヤーの中にも、『GuitarFreaksV4』でステルスオプションを付けて観客の方を向いてプレイするプレイヤーや、マイクパフォーマンスで会場を湧かせるプレイヤーなど、腕前はもちろんだが観客を楽しませてくれるプレイヤーも多かった。





ステルスでプレイしていたKAITO(写真左)には、観客からも応援と歓声の声が絶えなかった。

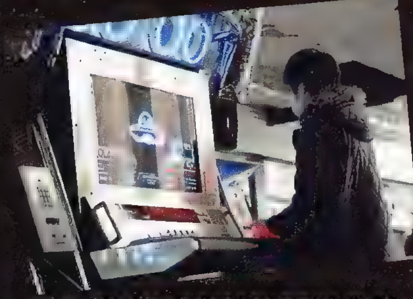
地域予選優勝者
HUYU(IIDX)
LAS.NET(GF)
SAYCHOBI(DM)
CODA$(pop'n)
N2(DDR)

4 関東・甲信越2地域

さながら最終決勝のような激しい戦いの連続!

全地域の中でも激戦区として注目を集めていた関東・甲信越地域。その二カ所目となる関東・甲信越2地域でも、関東・甲信越1地域と同様にやはりハイレベルなスコア争いが繰り広げられていた。大勢の観客が見守る中、大きなプレッシャーをものともせずにプレイして高スコアをたたき出していく出場者たちに、会場からはたくさんの声援が送られていた。そんな激しい戦いを勝ち抜いて最終決勝への切符を手にしたプレイヤーの中でも特に注目を集めたのはLIFULL。pop'n、IIDXの2タイトルで最終決勝進出を果たしており、決勝本戦ではの2タイトル制覇できるのか、その活躍が気になるところだ。

THE 3RD PLANET フレスポ八潮店





フルコンボやハイスコアが出るたびに歓声が上がり、ギャラリーのテンションも上がりっぱなしだ。

地域予選優勝者

LIFULL(IIDX)
KOMA-MM.(GF)
KUZUNUN(DM)
Lifull(pop'n)
EXCESS(DDR)



ここ一番の強さが勝敗を分ける!

地域予選もすべて終わり、最終決勝へ進むプレイヤーも出そろったが、最終決勝へ進んだプレイヤーは必ずしもオンライン予選でずば抜けた成績を残しているわけではなく、共通していえることは『安定したプレイができる』ことと、『ここ一番で強さを発揮できる』ことだ。地域予選と最終決勝は何度も挑戦できるオンライン予選とは違って一発勝負で勝敗を決するため、それらの要素は必要不可欠となる。トップランカーの栄光を勝ち取るには、どんな曲や譜面パターンが来ても自分のプレイができる腕前と、プレッシャーに負けない精神的な強さの勝負になるだろう。

トップランカーの栄光を勝ち取ったのは!?

本誌が発売するころには各地域から勝ち上がってきたプレイヤーによる最終決勝が繰り広げられ、各機種ともに激戦が予想される。そんな激戦を制して見事トップランカーの名誉を手に入れたプレイヤーには、今後本誌の各コーナーで追いかけていくので、そちらも楽しみにしていてほしい。BEMANIトップランカー決定戦2008もひとまず終わりを迎えるわけだが、BEMANI道に終わりはない。トップランカーを目指すプレイヤーは、日々精進してより高みを目指していこう全国のプレイヤーとの新たな戦いは、スタートしているぞ!!

下のQRコードで最終決勝の速報をチェック!

3月30日に開催される最終決勝だが、残念ながら当日その場で見ることができるファンは多くない。そこで、そんな人たちのために、本誌に先駆けてアルカディアモバイル内に最終決勝の模様を掲載することが決定したのだ！ 全機種共に、優勝者の名前と共に当日の模様を近日中にお届けするぞ。だれがトップランカーに輝いたのかが気になる人は、ぜひチェックしてみよう。

BEMANI



photograph：永山 亘

『MJ』シリーズ最新作装いも新たに絶賛稼働中!!



セガネットワーク対戦麻雀 MJ4
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワーク対戦麻雀
■操作方法：タッチハネル
■発 売 日：2008年2月（稼働中）
■使用基板：LINDBERGH RED ex

監修：日本プロ麻雀協会　©SEGA　Text：カイゼルちくわ

新筐体に新要素を詰め込み、絶賛稼働中の『MJ4』。今回はトレーニングモードの先生役・大澤プロにインタビューを敢行……ですが、話の途中でなにやら妙な展開に!?

われらが新担任、大澤ふみなプロの突撃インタビュー

――ではまずは、大澤プロが先生に抜擢された経緯からお聞きしたいのですが……。

大澤ふみなプロ（以下大澤、敬称略）　開発の方からのご指名だったんですけど……このモード自体、アルカディアさんに載ってた秦プロの麻雀講座を見た開発の人のアイデアだそうですよ。

――え？　うちの記事が発端ですか!?　それはうれしいやら申し訳ないやら（笑）。では、トレーニングの中身についても早速お聞きしたいのですが。

大澤　今（3月）の課題の2回アガリでは、多少コツは見つけたんですよ。2回アガれば勝ちですから、途中で打点を振り込んでも関係ない、って。

なので1回アガっているなら、1度もアガってない人には何点振り込んでも同点になるだけですから、うりゃりゃーっと突っ張っていいと思います。

――鳴きやリーチは積極的に行なうべきですか？

大澤　たとえば役牌一啼きなら、両面・両面・カンチャンとかでならいいですけど、順子一つも無しで鳴いたりするとグダグダになりますよね。

リーチは普段は「高くなる」威圧感があるんですが、このルールだとないんですよ。後の手変わりも考えて、手は決めすぎない方がいいかもです。

――なるほど、勉強になります！　では次に、今後先生役以外にやってみたい役や企画などは？

大澤　……パンダ、ですかね～。

――え？……パンダ？（汗）

大澤　着ぐるみとかちょっと好きですし、ゴスロリとかも着てみたいんですよ！　パンダで頑張ったら、吉田さん（協会理事）、ゴスロリの服買ってくださいね！

――え、えーと、話が逸れ出す前にまとめという ことで、読者に一言お願いします。

大澤　……ぱんだー！　とかダメですよね？　今後いろいろな課題も増えていきますので、ぜひトレーニングモードでお会いしましょう！　あと、あまり画面で私をつっつかないでください～（笑）。

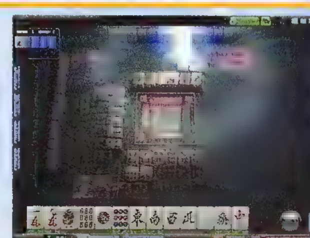
（2008年3月13日、エンターブレインにて収録）

PROFILE
大澤 ふみな プロ
本誌の2007年5月号に杉村プロと登場していただいて以来の登場となる、言わずもがな大人気の日本プロ麻雀協会所属女流プロ雀士。アニメや漫画も好きとのお話でしたが、最近もやっぱり『創聖のアクエリオン』を観てみたり、同作のパチンコで10連荘してみたりと相変わらず？　『MJ4』では、トレーニングモードの先生として出演中！

『MJ4』注目の新要素
爽快感抜群、三人打ちリーグ登場!!

以前から雀荘モードの店舗ルールの中でも好評だった、「三人打ち」ルールがついに独立してリーグが発足！　ファンも多い「三麻」での頂点を決める、新たなリーグ戦が開幕したのだ。

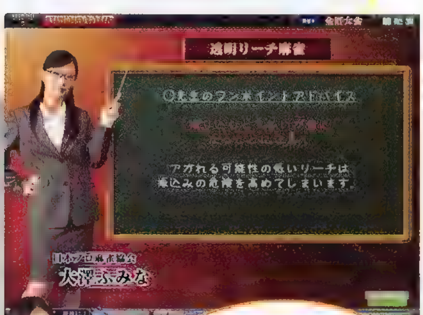
四人打ちとはまったく異なる牌効率、それゆえに大物役の数々が飛び交う緊張感は、まさに別次元！　『MJ』のド派手な演出と臨場感が合わさって、かつてない爽快感がいつでも味わえるぞ。



満貫、跳満当たり前！　三麻未経験という人も、ぜひこの機会に独自の面白さを体験してみてほしい。

そんな大澤プロ出演
『トレーニングモード』

『MJ4』で実装された新モードの一つが、この「トレーニングモード」。「あと一歩でどうしても勝てない！」そんな悩みを抱える初心者から上級者までの幅広いプレイヤーに「あと一歩」のテクニックを、定期配信される各種特殊ルールの実戦で教えてくれる、かゆい所に手が届く新モードだ！

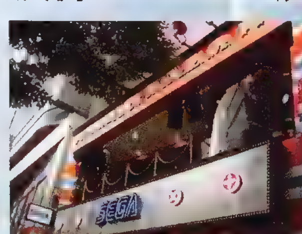




課題ごとに到達レベルが表示されて、苦手分野も丸分かりです。一緒に克服しましょう！

特別公開取材
『突撃、となりのふみにゃちゃん』
4月12日（土）14時より 渋谷ギーゴにて決行!!

実はインタビューの最中、その場でファンとの公開取材の実施が決定しちゃいました！　われらが先生・大澤ふみなプロが、インタビューでも触れている「パンダ」の姿で皆さんの前に登場……!?　イベント当日はこの本誌を持参すると、大澤プロと店内対戦できるチャンスが！　史上初のパンダプロ雀士と楽しく麻雀を打ってみたい方、その歴史的瞬間（？）を見たい方、ぜひご足労ください！



渋谷ギーゴはJR渋谷駅ハチ公前出口、109から左の道玄坂にあります！

ゲー事典　今回のインタビューでは、日本プロ麻雀協会理事・吉田知弘プロにも同席していただいたのですが……イベントに100人集まったらどうのと、大澤プロと密約が交わされていたようです（笑）。まさか今後の展開にも関係が!?　会場の渋谷GIGOへの詳細なアクセスマップは、以下のHPにありますのでご参照ください。http://location.sega.jp/loc_web/shibuya_gigo.html



Hey You! MEのCOOLでCRAZYなRACEにCHALLENGEしないか!?

SEGA RaceTV™



舞台はアメリカの大人気レース中継TVショー！ ハイテンションな実況や数々のトラップ、個性豊かな登場キャラたちに、バトルはヒートアップすること間違い無し！ ブーストでライバルをブッ飛ばせ!!

SEGA-RaceTV
■メーカー：セガ
■ジャンル：レース
■操作方法：ハンドル＋ペダル×2＋ギア＋ボタン
■稼働日：2008年2月（稼働中）
■使用基板：—

Text: げっつ☆先生

ANYWAY! 早くゴールすればGOODネ！

ルールは簡単。何が何でもライバルより先にゴールすることだ。登場車種は「ホットロッド」や「マッスルカー」から「スポコン」まで、有名ライセンスカーが目白押し！ ボディカラーは個性豊かな8人のキャラクターから、ドライバーを選択することで選べるぞ。飛び散るパーツや加速するブーストにリアルタイムな実況中継！ 熱くならない訳がねえっ！

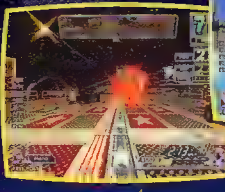


何でもありのこのバトル。バンパーなんて吹っ飛ぶためにあるもんじゃい！

ATTENTION! COURSEには仕掛けがいっぱいYO!

要は早くゴールすればいいんだろう？ そんなもん朝飯前よ！ しかしこのハイテンションバトルがそんなイージーなハズがない。全4種類のコースには、それぞれ「巨大ハンマー」や「大ジャンプ台」といった、数々のトラップが待ち受けているのだ。これらのトラップをやり過ごすだけでなく、逆に利用してライバルをクラッシュさせるのが勝利への近道だ！

コース上を転がる燃え盛る隕石！ 中にはくす玉も紛れているので見極めよう。





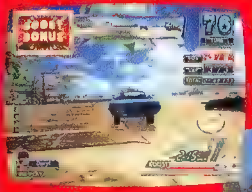
スリップゾーンへ突入！ ブーストのタイミングを考えて滑り抜けろ!!

たたけ！ブーストボタン！

右下のゲージがたまると使用可能になる「ブースト」。急加速することはもちろん、ブースト中はライバルカーを体当たりで吹っ飛ばすことが可能！ 大逆転のチャンスだ!!



ブーストボタン



レース終盤に登場するイベント「ブーストボーナス」。この最中は、何とブーストが使い放題！ 加速しつつ邪魔な車はブッ飛ばせ！



ブースト発動で超加速！ 発動中はブーストボタンを連打することで、さらに加速するぞ。連打連打っ！

EXCELLENT! YOUのCARをWONDERFULにできるNE！

全ステージをクリアし、見事レースで優勝すると、なんと使用マシンがドレスアップするのだ！ 優勝後に画面に表示されるパスワードを、次のプレイ時に入力すると、ドレスアップしたマシンでプレイできるぞ。もちろん手に入れたカスタムカーは対戦プレイ時でも使用可能。プレイを重ねてどんどんドレスアップしていこう！ パスワードには車種は当然として、選んだドライバーの記録も含まれるぞ。



ドレスアップを進めることで、ウイングやペイントといったカスタムだってできちゃうぞ！



レース優勝でパスワードをゲッツ！ カメラの準備をしておけば、忘れてしまう心配もナッシングだ！



手に入れたパスワードを入力して、マイマシンをカスタマイズしよう!!

プライズワンダーランド

アイコンの見方

- **袋タイプ**:中身によって重心が異なるので、注意しよう。
- **ぬいぐるみ**:首などのくびれた個所が狙い目。
- **箱タイプ**:側面の穴か、フタのすき間を狙おう。
- **吊り下げ箱タイプ**:コンビニキャッ[illegible]のラベルを正面からつかもう。
- **吊り下げラベルタイプ**:これもラベルを正面から挟むように。
- **吊り下げラベル長細型**:細めなので本体も狙える。割と簡単。

「花よりプライズ」(!?)ということで、今月は4月に登場するニューアイテムと、2008年2月のAOUショーで見つけた期待の新作プライズマシンを紹介!



機動戦士ガンダム0083カードビルダー DXガールズフィギュア～新たな隠し秘書～

バンプレスト/4月中旬/全3種

好評稼動中の『0083カードビルダー』から、双子の隠しオペレーター、アリシアとアクシアが登場! それぞれの制服は、アナハイム、連邦、ジオンをイメージしているぞ。



テレビアニメ「ワンピース」スーパーDXハイクオリティチョッパーぬいぐるみ

バンプレスト/4月下旬登場/全2種

全高約30センチのビッグサイズぬいぐるみ。手配書かランブルボールを持った、2種類のチョッパーが用意されている。



機動戦士ガンダム00 組立式コレクションフィギュア5

バンプレスト/4月下旬/全4種

3種のガンダムに加え、敵MSのユニオンフラッグが登場! これでキミもフラッグファイター!?



ガンダムシリーズ DXハイスケールモデル2

バンプレスト/4月下旬/全1種

クオリティの高い造形を誇るフィギュアシリーズに、名機ザクが加わった。全高は約18センチ、そしてザクマシンガンが付属!



ドラゴンボールZ 組立式スーパーサイズソフビフィギュア

バンプレスト/4月下旬/全1種

こだわりの造形と約36センチの超ビッグサイズを両立した、前代未聞のプライズフィギュア!

AOU2008で見つけたNEWマシン大特集

2月の中旬に開催されたAOUショーでは、ビデオゲームやメダルゲームはもちろん、新作プライズマシンやニューアイテムが多数展示され、例年を上回る賑わいを見せていたぞ。今回はその中でも特に来場者の注目を集めていた、ふたつの新作プライズマシンをピックアップ!



※デザインは予告なく変更になる場合もあります。

アイスをキャッチ!!

トリプルキャッチャーアイス

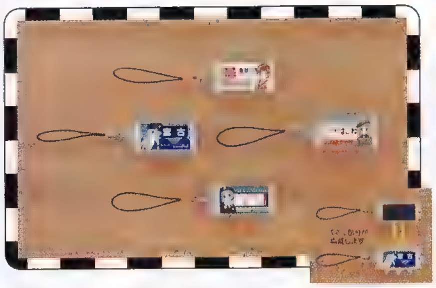
(アトラス)

毎年さまざまな種類のマシンが登場しているプライズ界に、この夏、新たなマシンが登場する、その名も『トリプルキャッチャーアイス』。大手電気機械メーカーの技術協力を得て、業界初となる－25度の冷凍環境で「凍らせる」ことを実現したクレーンゲーム機だ。アイスクリームメーカーとのコラボレーションも企画されており、会場では「ガリガリ君」モデルの筐体も展示されていたぞ。登場は6月下旬予定。



パチスロ北斗の拳2 乱世覇王伝 しゃべる!究極掛け軸
セガ／4月下旬／全3種

『北斗の拳』の名ゼリフが記された掛け軸。前に立つとセンサーが反応し、掛け軸に書かれた熱いセリフが音声で流れるのだ！



鉄道むすめ特別快速 フラッシュプレート
セガ／4月中旬／全4種

"鉄道ファン"御用達のキーホルダー。ソーラー電池が内蔵されており、パネルのイラスト部分が点滅！



月面兎兵器ミーナ ハイグレードフィギュア
セガ／4月下旬／全2種

抜群のスタイルを誇る大月ミーナのフィギュアが、装いも新たに登場！　胸部には"やわらか素材"が使われており、見ても触っても楽しめる魅惑の逸品だ。



エヴァンゲリヲン新劇場版 エクストラ制服フィギュア
セガ／4月上旬／全2種

第二幕の公開が待ち遠しい『エヴァンゲリヲン新劇場版』から、レイとアスカの制服姿を立体化。はかなげな表情と仕草に注目！

スーパーメカニクス 戦艦大和
タイトー／4月下旬／全1種

大日本帝国海軍の最高傑作、戦艦大和がプライズ界に出撃！　全長35センチの超弩級サイズに加え、ディスプレイ用の台座も付属!!



なつかしもの

スペースインベーダー カラビナ付きボトル
タイトー／4月下旬／全3種

ドット絵デザインが懐かしくもオシャレなペットボトル。行楽シーズンに便利なカラビナ付き！

『スペースインベーダー』とは……

今年で生誕30周年を迎えたシューティングゲーム。空前のヒットで、ビデオゲームの存在を世に知らしめた名作。





王道進化！！

UFOキャッチャー８
（セガ）

クレーンゲームの代名詞ともいうべき『UFOキャッチャー』の最新作。ビッグサイズ景品に対応したり、ガラス面が広くなったうえに照明が明るくなっていたりなど、随所に進化が見られる。また、コンパネの位置が従来よりも下にあるため、小さな子供でも遊びやすい。会場では、セガのイメージキャラクターを務める石原さとみがプロモーションを担当し、注目を集めていた。

そのほかは

お菓子プライズの定番、ナムコの『スウィートランド』シリーズで使用する新アタッチメントや、タイトーのクレーンゲーム機『カプリチオ』シリーズの新作など、多種多様なニューマシンが展示されていた。もちろん新作プライズアイテムも目白押しで、登場する日が今からとても待ち遠しい！

今月のプレゼント

ドラゴンボール
ガンダムシリーズ
DXハイスケールモデル2　2名
●セガ
月面兎兵器ミーナ
ハイグレードフィギュア　2種セット2名
鉄道むすめ特別快速
フラッシュプレート　4種セット3名
●タイトー
スペースインベーダー
カラビナ付きボトル　3種各1名

立体貴族

ワンダーフェスティバル2008冬を特集してみるか！

日本のどん底成長率も談合利権なぞ一昨日きやがれ！　天井知らずの成長を続ける立体造形業界、そのフラグシッペルイベントともいえる「ワンダーフェスティバル2008冬」を、当然のごとく紹介していく今月の立体貴族。ムッシュ＆マドモアゼル必見のページなのれす。　Text：田渕健康

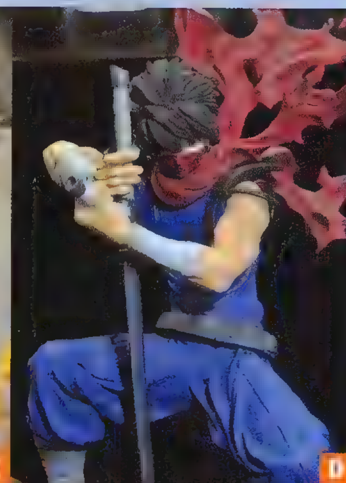




A　B



C



D



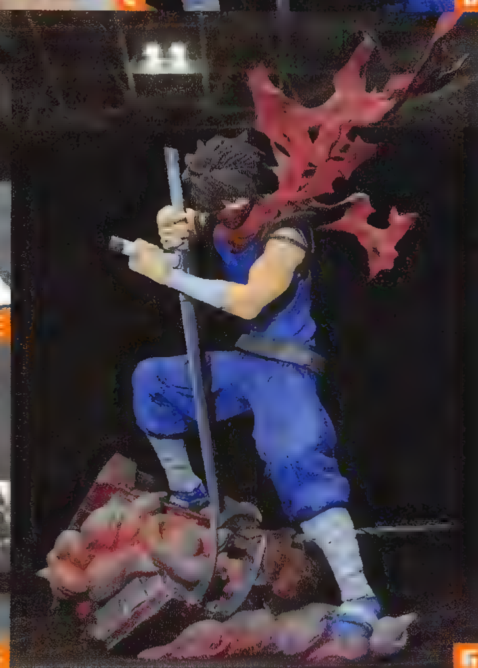
時を超えてよみがえる、元祖ナムコアイドル!!



E



F



G

A B シオン・エルトナム・アトラシア／『Melty Blood Act Cadenza』／BRIDGEHEAD／☆稀代の霊子ハッカー、シオンの凛々しさが凝縮された逸品！　アナザーカラーも展示しておりました。C ワンダーモモ／『ワンダーモモ』／BURIひよ／☆ナムコ殿堂入りヒロインの人気はまだまだ健在です！　1/6の大ボリュームで、作り応えも満点といえましょう。同世代のヒロインであるカイやワルキューレが復活している昨今、もしかすると彼女の復活ステージも夢ではない!?　D G 飛竜／『ストライダー飛竜』／CHEMICAL REACTION／☆今でもアクションゲームのカリスマとして色褪せない"飛竜"が、ゲームのイメージそのままに立体化！　作品から溢れ出る存在感がすごいっしょ。E F スピードリング、パワーリング、ラックリング、戦士、魔法使い、盗賊／『クエストオブD』／PIERROT of MOM／☆装飾品のリアル立体化はアイデア賞!?　ピンキー仕様のキャラクターもポイント高し。組み合わせで装備を変えられるのでピンキー向けかも？

貴族街道　掲載データは「キャラクター名／登場作品／ディーラー名／☆コメント」の順に並んでいます。ご協力頂いたディーラーの皆さま、お忙しい中ありがとうございました！







伝説の名機も立体化！





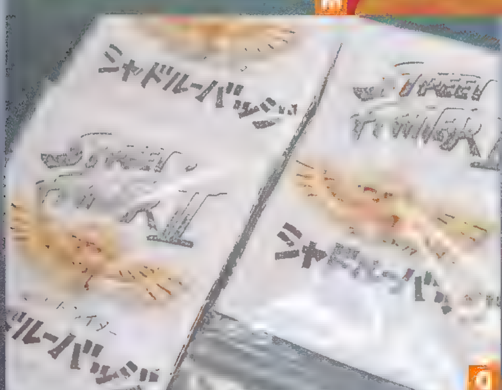












H ワルキューレ／『ワルキューレの伝説』／ Narcissus ／☆立ち姿も神々しいワルキューレ。いつもワンフェスのどこかで見ることができる人気キャラクターです。 I J L 厳氏、甘皇后／『三国志大戦』／ INF ／同じ美人でも、かたや回復、かたや破滅の舞を持つ美女二人。どちらを飾る？ K ナタ・デ・コットン＆アプリ・ケ・パンプキン／『コットン』／ T.H.A.T ／☆数年前にいきなりパチスロで復活してみたり携帯アプリで登場したりと、忘れたころに我々の前に現れる食欲大魔神が堂々の立体化！　WILLOWをお供えするとよい。 M Q シャドルーバッジ／『ストリートファイターシリーズ』／ひろろ／☆これを着ければ貴方も闇の組織の一員！　友人知人にも配って組織の拡大を果たしてこそ真のシャドラー。 N O ペク＝チャンポ／『旋光の輪舞』／ will ／☆愛らしい造形もさるものながら、セーラーの裏地のチェックパターンなど、細かいところも素敵なのです。 P プロディア＆ウェポンセット／『サイバーボッツ』／ GSP ／☆2Dロボット対戦の雄、『サイバーボッツ』から、人気機のプロディアが立体化！　ロケットアーム装備のライオットへの換装も可能だ！

読者が創るゲーセンの未来

アルカディアフロンティアーズ

A-Fro

Arcadia Frontiers

田渕健康：161-163（グレースケール）、カイゼルちくわ：159-160（解放区）／164-165（大瀑布）、げっつ☆先生：156-158（CMYK）

今月の一番搾り！



（兵庫県　アルルハイジさん）

アフロCMYK

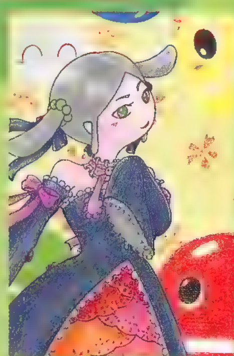
ようやく暖かくなってきた今日このごろ。そんな春めき感はここにだってやって来たさ！　今月の通常営業は、ほのぼの春モードでスターティンッ！



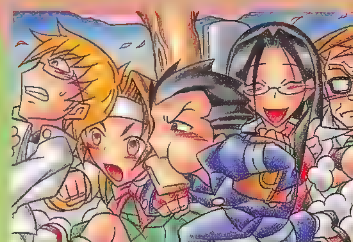
（大分県　天晴りサさん）
☆春といえば居眠りなのです。
草笛の音も心地よく、おやすみロコモッカー



（奈良県　くんこさん）
☆激務の合間にホッとひといき。
ちょっぴり笑顔な季節です。



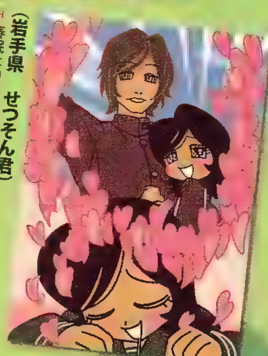
（神奈川県　殿マゲさん）
☆自然と表情もやわらかくなって、
優しい気持ちで春ポップン。



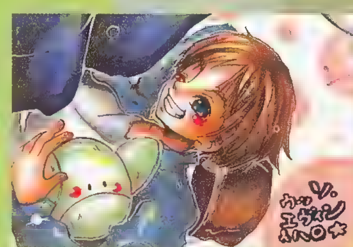
（東京都　良月君）
☆実は「ジャス学同窓会」あて。
今月も引き続き11周年が祝われております。



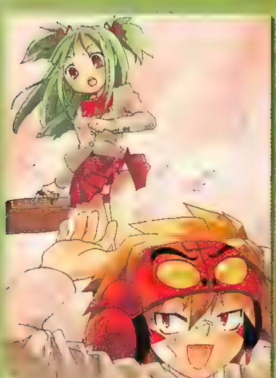
（鹿児島県　さりぴさん）
H 大地の息吹に舞うはアイヌの巫女。
その宿命にもきっと春はやって来る。



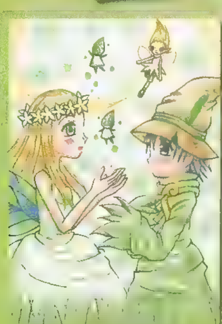
（岩手県　せつそん君）
H 春眠なので暁を覚えてあげません！
そんな私の妄想学園。ぐーすやらー。



（愛知県　バクレツ丸さん）
☆ウッソがゲセへやって来た！　ビバ！
合言葉は「勝利」の二文字でスタンダップ。



（岐阜県　ほみいさん）
H 満開の桜の下駆け抜けた一陣の風、
その名は「スカートめくりダルマくん」！



（福島県　森園泉さん）
☆心がとっても癒されるのは、陽気と
そして草原に踊る妖精たちのおかげかも！



（青森県　五森セキさん）
☆春だからスプリングマン。ゲエエー!?
シケギャグのために居るような超人だった。



（鹿児島県　ATSUTO君）
☆新学期が始まりリ！　ナヌ!?　新生活を迎える人も
そうじゃない人も、ハッピースプリンガー。

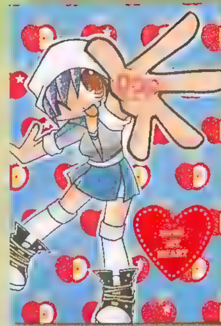
A・Fro回覧板　な何と、今月から新たにA-Fro特製図書カードがべるコロさん作画の紗夢（GGXXシリーズ）へと生まれ変わりまくり！　今月号では特別に掲載者全員にこの図書カードをプレゼント！
おっといけねえ、「H」マークが付いている方はホームページを運営されているのでした。アルカディア公式サイトからチェックだぜっ！→http://www.arcadiamagazine.com



（広島県　るうやさん）
☆いい笑顔じゃ。うむ。
何やらピストル大名も思い出され。



（神奈川県　瀬尾啄也さん）
Ⓗ来ました大作クイズ切り絵！
ボタンとは早く押すためにあるのだっ。



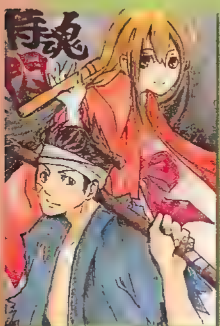
（群馬県　岡田逸花さん）
☆春はダンスの季節さね！
ハートで元気に踊りまくり！



（兵庫県　空夜レインさん）
Ⓗさあ食って食って食いまくれー！
おかわりだってまだまだ有るアル。



（福岡県　武術師某さん）
☆ハガキ裏より原文そのままのSGを一つ。
「シアがほとんど変わんナイア」。そうですネ！



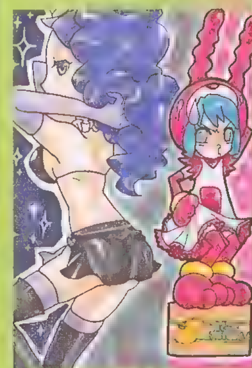
（東京都　采姫炬さん）
☆新たな時代は若者が作るのです。てなわけでナコも二十歳になろうもの。



（広島県　温井川天祐さん）
☆オレたちランブルフィッシャーズ！
パーツクラッシュでオンボロリ〜ん。



（福岡県　宇月絵夢さん）
☆対戦シューティングここに有り！
涙は明日への勇気なのだぞっ。



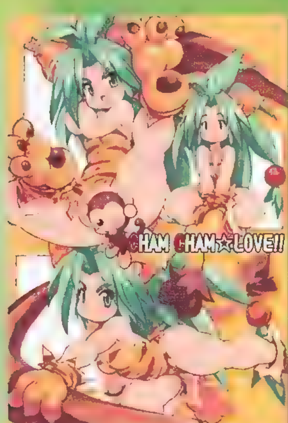
（福岡県　あじさばンナさん）
Ⓗ世紀のセクシー対決ここに勃発！
勝者はみんなの心の中に一人ずつ。



（青森県　チアキさん）
☆春の日差しにちょっとまったり。
お、踊り疲れたわけじゃないぞっ!?



（千葉県　バックアーボさん）
☆関東には地井武男さんが町を散策する「ちい散歩」という番組があるという、春めきS・G。そんなハガキ裏には番組最後の通販も完備！



（大阪府　ＹＵ☆3君）
☆チャム番長のチャム成分が大放出してもうた！
ここごいつぁエライこっちゃ！



（埼玉県　加画都君＆愛知県　グリアイ☆リカさん）
Ⓗ花より団子はキホンでさあ！
問題はその団子たち。ど、どうなのコレっ!?



（東京都　ＱＱＱ君）
☆すっかりゲセキャラとなったきらりさん。ケソール師匠も喜んでおられることでしょう。

[illegible]るスピリッツ

レゲーの魂'08

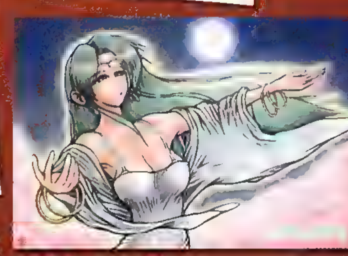
何やら80年代タイトルがおもむろに大集結！　祭りじゃ。春だ一番レトロゲーム祭りじゃあーッ！　って寸法。



（東京都　リノ[illegible]さん）
Ⓗ助けるのがヒロシという硬派っぷり。ノンヒロイン上等！　でもがんばってね」



（愛知県　たいぷR君）
☆文字通り伝説的なタイトルといっても過言ではないハズ！　その壮大なエンディングはゲーム史に残る[illegible]さ。世界は一つ！



（群馬県　NAGA君）
Ⓗ「キャメルトライ」名物おねえさん。
隠し球も入れると意外と登場キャラが多め？

A・Fro回覧板　質問されてもいないのに答えてみちゃおうぜ！　のコーナー。采姫炬さんがハガキ裏で、『ファイナルファイト』（以下FF）は格ゲー？　といったことを書いておりましたが、その昔「格闘アクション」といえば『FF』タイプのGAMEを指したものでした。『ストII』以前の時代などだニャ！　なので格ゲーでもどっちでも良いことにしまSHOW！　む、答えが出てナッシン。



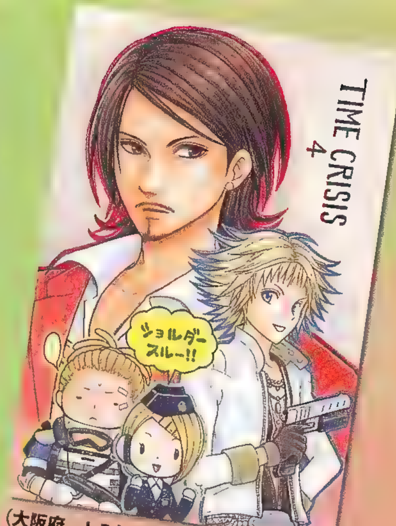
（埼玉県　カヤキ君）
☆忘れかけていたあのころのあの風景。オレンジ色の空に、そっと飛ばす飛行機。



（北海道　包帯ｒｍｘさん）
☆高校生の男の子のフリをしたユーリ。そんな学園コメってちょっと見たいかも！



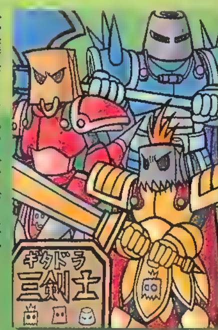
（神奈川県　黒坂カヲル君）
☆たまにはスカート短めで。こんなショーティアが居たっていいじゃない！



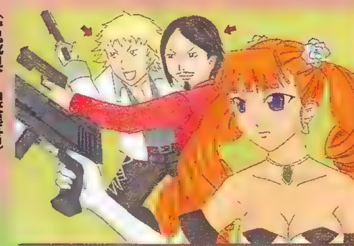
（大阪府　J・Bさん）
☆行くぜオッサン！　俺たちに解決できない事件は無い。ついでにプロレス実況も任せといて！



（青森県　友永澪さん）
☆大丈夫！　あのころすごく年上だったキャラたちがこぞって年下の我でさあ。



（千葉県　スーパーバーザム君）
☆どりゃーあ！　我らにかかればどんな曲でもめった切りのイチコロじゃあ！



（宮城県　銀漢君）
☆お前たちやっておしまい！　あらほらさっさー。てなもんだ！



（大阪府　ムンク園山さん）
☆正義も悪魔も無い、それが超人血盟軍。椅子の陣形は血よりも濃い絆の現れ！



（埼玉県　ふじたに真砂さん）
☆XEXEX・オトメはグラスっ娘！ドラマチックに地獄突けっ！　どーん。



（東京都　大沼由実さん）
☆笑顔の似合うお姉さん。しかしその奥には罪を背負った魔族の血が。



（福岡県　服部膵蔵さん）
Ｈ 初ポリゴン化の旧キャラ大集合！背景以外でもアースクエイクが見たいっす。



（大阪府　はまたかりょう君）
Ｈ 黒髪少女もブロンドのお姉さんも慌てない慌てない一休み一休み。



（東京都　ＴＡＫＵＹＡ君）
☆話題のビッグタイトル！新たな闘いの序章はもう始まっている。



（新潟県　ＮＥＵＥＳ君）
☆氷の聖女に秘められたパワー。その爆発力は測定不能！



（埼玉県　涼風君）
☆ココアシガレットで霊攻撃！　ズガッ。アフロはみんなの交流の場でもあるのです。



（山梨県　極悪国家君）
☆私たち魔法少女隊！ろ、ローザも仲間に入れてあげてっ！

アフロ工芸部



茨城県のポルシチさんより、超大作ドラグノフマトリョーシカが寄せられたぞ！　2007年10月号に掲載されたイラストを実際に作成したものなのだ。



細部にまで施された装飾はまさに芸術！全5体を並べてみると、かなりの大迫力。

A・Fro回覧板 今月から特製図書カードがべるコロさんのイラストへと変わったのは周知の事実。そんな今回の作画候補の中には、げっつ☆先生とかゆー名前もあったとかどうとか。ままままったく、アルカディアの人たちは何を考えているのやらプンスカ！　暴挙以外の何ものでもないじゃねえですか！　以上、このカワE紗夢が見れなかったかもという恐ろしい話だった。怖っ！

A-Fro 解放区 リバレーションズ

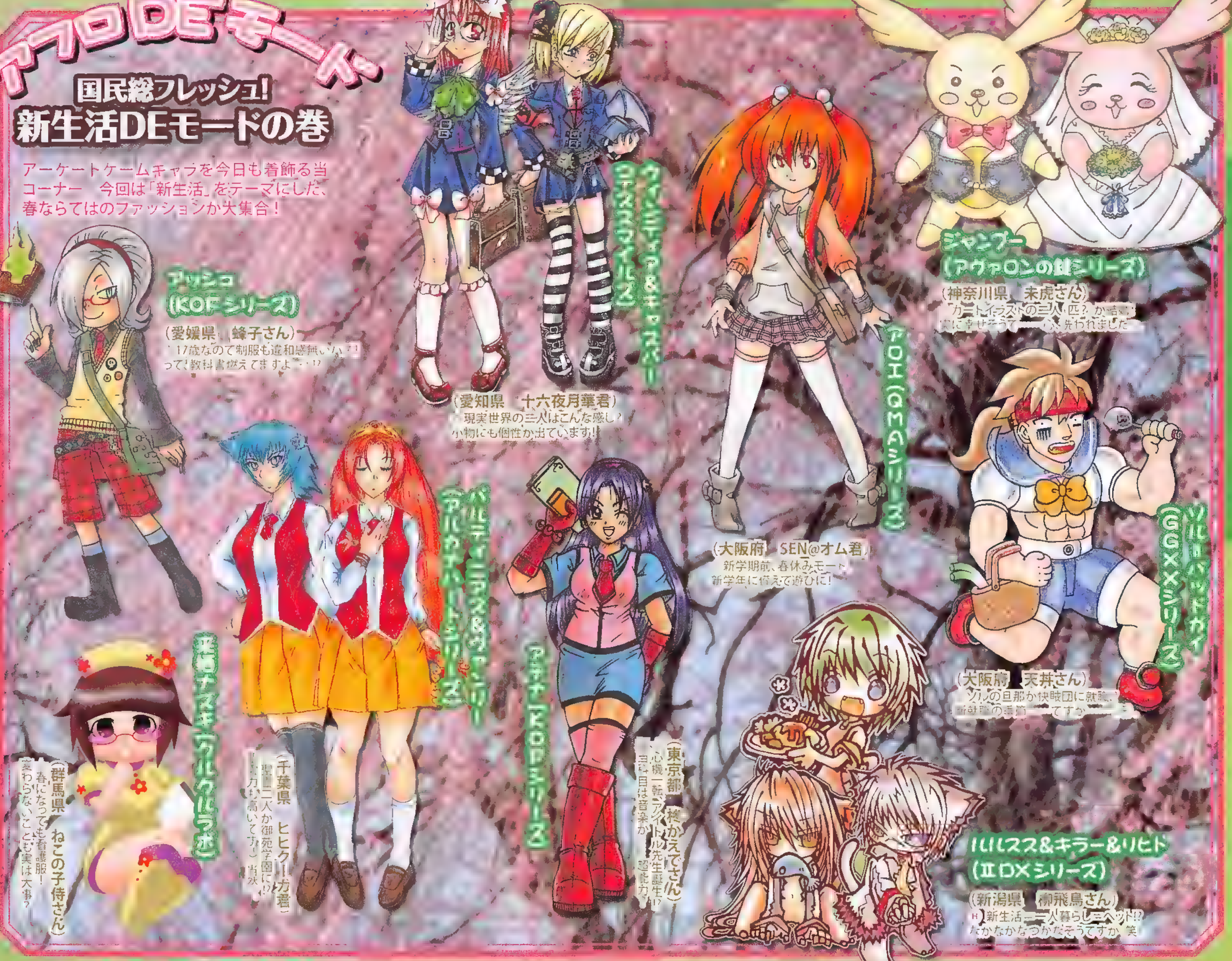
春一番はもう吹いた！　新風、新コーナー歓迎!!

世間はまさに春一色、雑誌やテレビで「春」と何回出てきたか数えるだけで日が暮れるほど。当方「アフリバ」も、そんな春くらいは一息つく……と見せかけて大攻勢！　そんなカンジでコーナー枠の大きさは投稿量次第の合戦場として、春からもよしなにお願いしますって話さ！

アフロDEモード

国民総フレッシュ！ 新生活DEモードの巻

アーケートケームキャラを今日も着飾る当コーナー　今回は「新生活」をテーマにした、春ならてはのファッションか大集合！



アッシュ(KOFシリーズ)
(愛媛県　蜂子さん)
「17歳なので制服も違和感無い!?」って教科書燃えてますよ…!?

ウィンディア&キャスパー(デススマイルズ)
(愛知県　十六夜月華君)
現実世界の三人はこんな感じ？ 小物にも個性か出ています！

アロエ(QMAシリーズ)
(大阪府　SEN@オム君)
新学期前、春休みモード。新学年に備えて遊びに！

ジャンプー(アヴァロンの鍵シリーズ)
(神奈川県　未虎さん)
カートイラストの三人(匹？)が[illegible]先われました

ソル=バッドガイ(GGXXシリーズ)
(大阪府　天丼さん)
ソルの旦那か快賊団に就職[illegible]ですか[illegible]

パルティニアス&ヴァニリー(アルカナハートシリーズ)
(千葉県　ヒヒクー力君)
聖[illegible]二人か御苑学園に!? [illegible]力お高いてす[illegible]

アテナ(KOFシリーズ)
(東京都　柊かえでさん)
心機一転、アイドル先生誕生!? 三科目は音楽か超能力

采崎ナズキ(クルクルラボ)
(群馬県　ねこの子侍さん)
春になっても看護服！ 変わらないことも実は大事？

ハルスス&キラー&リヒト(ⅡDXシリーズ)
(新潟県　椰飛鳥さん)
新生活＝二人暮らし＝ペット!? なかなかなつかなそうですが(笑)

戦極X援軍

A-Fro内天下統一戦は、すでに元親兄貴の圧勝!?　今回は大量に届いている、元親イラストで兄貴祭を敢行じゃ幸村ーッ!!



(愛知県　樋山樋さん)
☆瀬戸内に名高き鬼の異名。粗野に見えて、粋も忘れず！



(埼玉県　紅焉さん)
☆ぐっと寄って見てもこの通り男前。我らが元親兄貴に死角無し!?



(東京都　有葉貴重君)
☆戦場狭しと駆け巡る弩九！「X」での技の再現度、楽しみに待つべし!!

今年は本気で忍び案？

忍者村2008 〜私服の陣〜

今年もやってきた忍者村ですが、今年の忍者村はあえて「忍者キャラに私服を着せて外敵の目をダマす」という難関をテーマにして開村！　少しでも忍者の気配を見せた忍者はスタッブされるゆえ、ご注意めされよ。欄外の告知も参考に、今年も忍者投稿で盛り上げるフリしつつ忍ぶでござるニンニン。

A-Fro回覧板　今年の忍者村はオシャレ路線！　というワケで、募集するアフロDEモードのテーマは、「忍者」でございます。忍者ではないキャラを忍者に仕立て、村を狙う外敵をさらにダマしましょうぞ！　キャラクター以外の背景部分は白でOK、キャラ名を裏面に書いてくださると助かります！　あ、田辺みさこはげっつ☆先生のだから忍者服着せちゃダメだぞ。絶対だぞ！

ゴスゴス帝国（アトリエゴシック）

今、ゴスの風が吹いている！というワケで今回の「ゴスゴス帝国」は、投稿大量御礼拡大版です。心ゆくまでゴスられぃ!!

男ゴス大人気!?



（熊本県　ジョー小西さん）
☆「鉄拳」界にも耽美の時代が!? リボンと優しくも怪しげな目線が秀逸！



（沖縄県　くろさん）
☆フリルスカートも似合うとは！この違和感の無さは天性ですな～。



（青森県　陸さん）
☆ロマンス&マインド氏の執事版。ロック感も忘れない衣装にホレる！



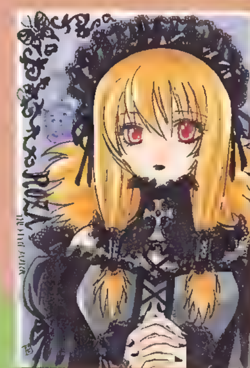
（栃木県　包々君）
Ｈいつもの巫女服からお着替え！……中学生、ですよね?（コラ）



（新潟県　桐嶋滴改め凩夜絆さん）
☆春の日差しと花の中にダイビンッ！愛らしく天使の元気も満開なのです！



（青森県　水玉うるるさん）
☆一人で二度おいしいお嬢様!? ゴス好きっ子は全クリ必須ですぞ。



（岐阜県　星悠貴さん）
☆鍵聖戦にも黒ゴス投入。みんな悪魔軍団風にッ!?

KOFっ子 TORNADO

『'98UM』登場で、KOFっ子の情熱は天井知らず！ 当方ではその情熱、全力で受け止めて参ります！



（岡山県　月海りゅういちさん）
Ⓗ4月の誕生日な人の一枚！一回り大きく……なった?（コラ）



（愛知県　藤海ゆかさん）
Ｈスタイル通り、ハイクが実に似合う！しばらくは『MIA』で活躍継続をば！



（茨城県　葵凪さん）
Ｈ冬も終わり、ということで……。この方は夏も大人気ですが（笑）。



（東京都　上原キノ君）
Ｈ桜の下、制服姿も映えるアテナ嬢。後ろのミスＸも純・学生風にッ!?

美術倶楽部（マジアカ）

新作『V』も大人気稼働中！ 検定試験や昇格試験もいいけど、投稿試験にも本腰入れていただきたいところ!?



（山口県　里田里見さん）
Ｈ男子生徒にも似合う、罪な猫耳。まずはコレのために貯金を！（コラ）



（大阪府　あじ女王様に捧ぐ妹尾東君）
☆『QMA』喜怒哀楽の縮図がここに！優勝までの道程、長いです（遠い目）。



（岐阜県　夕清さん）
☆今月はプチ猫耳祭となっております。お嬢猫耳……値段何マジカだい!?（死刑）

A・Fro回覧板 さてさて、今月もコーナー枠獲得争いが繰り広げられた当「アフリバ」ですが、『旋光の輪舞2』発表により再燃・新生が期待される「センコロ」のコーナーや、非人間キャラを人間化する「宇宙刑事ギジン」など、まだまだコーナーはてんこもり！ 春の陽気に身を任せ、新コーナーを脳からひねり出してみるのもオススメです。この戦地を制するのはどんなコーナーか、楽しみであります！

アフロ グレースケール。

日本全国桜満開！　かじかむ手をこすってゲーセンの扉をくぐる季節にもサ・ヨ・ナ・ラ。うららかな陽気の中、新年度のゲームライフを張り切って始めようぜ!……などと無理して春らしさを煽りつつも、いい加減フトコロも温かくならないかしらとそっと涙をぬぐう我。



（青森県　水玉うるるさん）

アーケード春模様セレクション

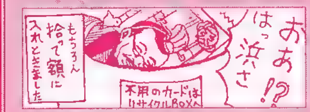
『麻雀格闘倶楽部』で、対局中にコナミコマンドを入れるとBGMが『グラディウス』になるじゃないですか。それを見た、私と友人の会話。
私「アレだよね、こんなことができるなら、段持ちの人は『II DX』の四天王曲になればいいのに」
友人「それはそれで面白そうだけど、アレだよね、そんなことしたら、黄龍レベルの人は『嘆きの樹』を聴きながら対局とか、絶対集中できないと思う」
私「まあ、そうだけどねー（汗）」
友人「アレだ、私的にはコナミコマンドを入れ間違えると、『オトメディウス』の曲が流れるとかにしたい」
私「それこそ集中できない気がする……」

私たちは『麻雀格闘倶楽部』をどうしたいんだ。反省として冥の穴で死んできます。
（静岡県　桜井ハズキさん）
☆せっかくe-amusementでつながっているのだし、ジャンルの違うゲーム間でもいろいろとコラボがあっても面白いよね。『麻雀格闘倶楽部』のデータがある人は、『QMA V』で麻雀検定が受けられるとか。

1月31日をもって、ホームにしていたゲーセンが閉店してしまった。周辺にはほかのゲーセンもあることはあるのだが、今思うと、私のゲーム生活は閉店したゲーセンで始まり、その店に詰まっていたのだと感じた。
少しほかより遠い場所にあったけど、自転車を飛ばして店へと急いでいた日々がとても懐かしく感じる。ゲームをプレイするだけでなく、私はそこのゲーセンも好きだったんだな……。
（青森県　TAKA君）
☆そのゲーセンでの思い出は紡げなくなってしまったけど、TAKA君のゲームライフはまだまだ続く！　新しいホームで、新しい思い出を築いていってほしいところ。次なる出会いが待っているはずなのです。

今私が一番多くプレイしてるのが『Answer×Answer』。上位リーグに居ると、早押し系のクイズでは百分の一秒差の解答権争いもよくあるため、自然と熱が入ります。
実は、早押しボタンの押し方にはいくつかスタイルがあるのですが……、私自身はボタンを滑らせるように上から押し、その後、手はモニターに向かって動いています。このスタイルって、勢いが付き過ぎると筐体上の灰皿をはじき飛ばすことがあるんですよ。
飛ばさないようにとあらかじめ位置を考えて置くのですが……それでもやるときはやってしまう。この間は全国ランカーとの対戦中に吸い殻の入った灰皿を飛ばしてしまいました……（汗）。
オペレーターの皆さん、できれば『An×An』では灰皿を撤去してもらった方が早押しに力が入るプレイヤーたちには助かります（切実）。
（東京都　Mr.マリンブルー君）
☆灰皿はもちろん、カードゲームをプレイしている際はデッキケースまで床に落としてしまう人も居るのでは？（自己申告）　ゲームによっては、灰皿を常設しない方がいいタイトルもあるのかもしれませんね。お店の方とかに相談してみるのもいいかもですよ。

THE グレート簡雍大作戦



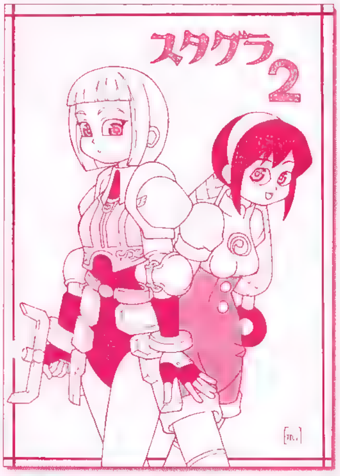


ボブはその完璧ぶりから現在大人気ですが、彼よりも前にパーフェクトボディだったチャン・コーハンやカルノフの立場はどうなりますか。いじめかっこ悪い！　パーフェクトソルジャーは太ることが生きがいだ！（ボトムズ）　ちなみに俺、身長171cm体重52kg。下手なヒロインよりも軽い。
（北海道　否読君）
☆ボブのパーフェクトボディの秘密が……体型ではなくあの髪型にあったとしたら説明が付く！

三国志大戦Netに入っていながらも、おばちゃんなのでチームを作ることも入ることもないと思っていましたが、高校生が声をかけてくれて仲間に入れてもらいました！　ありがとーう！　ゲーセン友だちができてうれしいー！
（岡山県　もりもりさん）
☆こういう出会いがあるのでゲーセン通いはやめられない！　もっと横のつながりが増えるといいですね！



（神奈川県　黒坂カオル君）
☆画面からインダスの風が吹く！
悠久のビートを感じてみよう！



（茨城県　mikoko君）
☆タイプは違えど、『スタグラ2』を代表するヒロインでした。必殺技も個性的でしたね。


（群馬県　KfK君）
☆今、『ワンダーモモ』が熱い！（立体貴族も見てね）。　時代が続編を求めているのか……。


（愛媛県　ベスパさん）
☆春と同時に最新作も稼動！　ニューシーズンが新しい興奮を運んできます！

A・Fro回覧板　この号が出るころには、新しい場所、新しい環境でゲームセンターに通い始めている人も多いと思われます。これまでとは違った環境でゲームをプレイした際に感じたことや、ゲームセンターでの新しい出会いがありましたら、ぜひぜひ文章に綴ってA-Froまでお寄せくださいませ！　何気無い日常の中に、今までとは違ったドラマが眠っているかもしれませんよー！

ゲームセンター 尊敬のヒトトキ

ゲームセンターを介して体験した「他者に対する尊敬の念」。今回は、ちょっと変わった皆さまの体験談を集めてみました。マジパねえリスペクトっつーか。

私が以前住んでいた場所でホームにしていたゲーセンに、『GGXX』のコミュニケーションノートがあったのですが、そのノートの担当をされていた店員さんをとても尊敬していました。

私が今まで行ったことのあるゲーセンは、コミュニケーションノートやカードのトレードノートがあってもほとんどが放置に近い状態。たまに変な書き込みだけ削除というところがほとんどだったんです。だけど、そのゲーセンの『GGXX』のコミュニケーションノートは、店員さんが店に居たであろう日には、必ずすべての書き込みに店員さんからの返信が書かれていました。

文字の書き込みはもちろん、すべてのイラストにもきれいな字でコメントされていましたし、大会などの告知などもしっかりと書いていてくださって、本当に素晴らしかったと思います。

書き込みに対してなんらかのリアクションがあるというのはとしてもうれしかったし、店員さんのおかげで『GGXX』のプレイ仲間も増えたので、とても感謝しています。

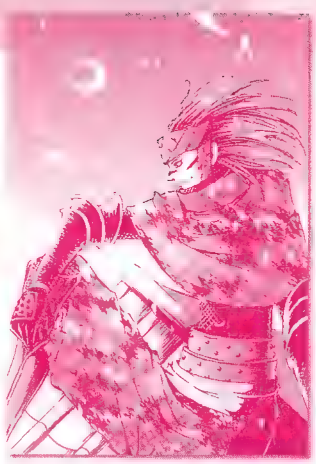
（神奈川県　未虎さん）

☆ゲーセンの質を決めるのは、やっぱり店員さんたちの愛情なのです。プレイヤーのことを考えている店員さんは、素直に尊敬できますよね。



（福岡県　御加月護君）

☆A-Fro切り絵師に期待の新人デビュー！　切り絵に落としこんだ時のデフォルメも技あり。



（広島県　呉琳十さん）

☆主役じゃなくても――戦場で最高に輝く一瞬があれば、それでいいんだぜ？

ある日のこと。牛丼を朝から食べたら胃もたれを起こし、家でゴロゴロしていたら、ふと父親のガラス戸が眼に入った。

その棚の中には、以前父親が「ほら、しっかりと作り込まれたフィギュアってイイものじゃん？　ね？」とか何とか言い訳しながらゲーセンでゲットした、メイドさんのフィギュアが二体収められていた。

ふと、その一つ上の段に目をやると……私は、思わず声を上げずにいられなかった！

いつの間にやら、『オトメディウス』の亜乃亜とエリューのフィギュアも飾ってあったのだから！

「と、と～ちゃん……いつの間に！」

おかげで、一瞬で胃もたれが治った（本当）。しかし、二人のフィギュアを、父はどんな顔をしながらGETしたのだろう……。

（神奈川県　ガイアーズゆっく君）

☆別の意味で尊敬できる（笑）。父君に負けずに発奮するといい。

中学校の時、下校途中に友人と『ストⅡダッシュ』をやっていたら、運悪く見回りの先生に見付かってしまいました。私はすぐにプレイをやめたのですが、友人は「ゲーマーとして1プレイだって無駄にはしない」といってプレイを続け、先生ににらまれながらラストのベガ戦までやり続けました。その友人の意気込みは、私を尊敬させるものでした。

しかし、現在その友人は、ハイスコア狙いの時に平気で捨てゲーをやっています……。私の尊敬を返せ！

（石川県　二代目SB1号君）

☆時の流れは残酷ネ。しからば、SB1号君が逆に1コインの大切さを教えてあげるのよ！

今から一年以上前の話ですが、私が『Ⅱ DX 12』をプレイ中のことです。このころの私は、本当に『Ⅱ XD』を始めたばかりで、勝手がよく分かっていませんでした。当時、アルカディアでよく名前が挙がっていた「Xepher」をやってみたくなり、曲を探していました。なかなか見付けることができずにいたのですが、その時、見知らぬ人が「曲を探してるのですか？　手伝いましょうか？」と声をかけてくれたのです。

大変ありがたかったのですが、画面を見ると偶然にもセレクト画面が「Xepher」で止まっていたので、その方の申し出は断ってしまいました。しかし、その親切な心遣いには感動しました。

よく、コミュニケーションノートや掲示板を通じて人の輪が広がっていきますが、こうして直接、困っている人に声をかけることが出来る気遣いには、尊敬の念を覚えました。

（秋田県　紫音桔梗改め彩音さん）

☆無償の親切心にはいつだって心を動かされるもの。その一言が、幸せな思い出に繋がるのですから！　次は彩音さんが親切を返す番!?

確定企画、順次発表！

A-Fro百鬼祭（仮）

超絶素敵企画案

いよいよ間近に迫る100号の瞬間。今回は今までいただいた企画案の中から、実施決定のもの、検討中のものなど、現段階で成否が判明した企画を発表！　すべての企画は来月決まります！

まずは実施がほぼ確定している企画を紹介！

●A-Fro年表＆大辞典

●100号記念本

（別冊付録、ただし付録になる号は100号から前後する可能性あり）

特に100号記念本では、お祝いイラスト以外にも「100」に関わるイラストを募集し、全部掲載という案も挙がっております。まさにこれぞ、100号記念ド・リーム!?

逆に現段階で、勝手ながら見送りとさせていただいた企画もあります。

●お祭りイベント

（地方の方の参加が困難なことと代替案の不足による。A-Froサミットの再開催で代替させていただきます）

●A-Froオールカラー

（文章投稿＆モノクロイラスト投稿のページもぜひ設けたいので）

ほかの企画案についても、締切までに届いたものとともに検討中です！

現在投稿募集中の企画

●A-Fro年表

アルカディア誌面やA-Froの事件年表をみんなで作成！　事件名と詳細、載った号（確認不可能ならこちらで調査）を文章でご投稿ください。

●A-Fro大辞典

我らがA-Froで飛び交う用語（ふんどし、覇兄様など）を辞書に！　用語とその解説を、文章でご投稿ください。

100号まで あと4号！

採用候補の企画案

●100号記念本の発刊
●応募者全員大サービス!
●過去のコーナー復活祭
●第二回アフロデミー賞
（より多くの部門で表彰）
（上位受賞者の作品を記念カードにして読者プレゼント!）
●初心に帰ってイチオシゲームorキャラアピール大会
●『メガミマガジン』とコラボ?
●合作スペシャル!
●100枚イラスト掲載!

記念企画タイトル案

●アフロ判弩烈土
（あふろ　はんどれっど）
●10×10=100GO !祭
（とうとう100ごうさい）
●A-Fro100点満点
●百色フェスティバル
（ももいろフェスティバル）
●A-Fro100%　濃厚果汁還元
●A-Fro百炎祭
（アフロひゃくえんさい）
（埼玉県　給食当番さんの新案）
●「タイトルは一つにこだわらず、いろいろやっちゃえば?」との意見あり

A・Fro回覧板 着々と近付いてくる100号の節目。創刊当初から皆勤賞を続けているA-Froでは、大々的に記念号をバックアップしていく予定です！　そのほかにも、昨年開催されて好評を得た「アフロサミット」も連続開催されるかも?　各種企画も同時に進行しているので、A-Froから目を離せないぞ!　というか、目を離すと何をしでかすか分からないの注意ぞ!

助けて助けられ……
情けは人のためならず!

僕の行きつけのゲーセンで、あさき氏の「嘘兎に告ぐ」が解禁された時のこと。あさき曲が大好きな僕は、さっそく「嘘兎に告ぐ」をプレイしに向かいました。すると、既に先客が居たので、僕は後ろに並んで待っていました。

前の人のプレイが終わり、僕はお金を入れて椅子に座り、画面を見ていました。すると、視界の端で、さっきの人が何やら「落とした」ように見えました。が、ゲームのパンフレットか何かだと思い、特に気にしていませんでした。

自分のプレイの番になって台の前に立ち、何気なくさっきの人が何かを落としたところに目を向けると、なんとそこには財布が落ちていました。さきほど、プレイ前にその財布からe-amusementパスを出すところを見てたので、さっきの人のものだと確信しました。

店の出口付近に、財布を落とした人の姿が見えましたが、もうゲームが始まってしまう……とはいえ、急がないと帰ってしまう。少し迷いましたが、僕は大急ぎでその人に財布を届け、大急ぎで戻って曲をプレイしましたが、結局ゲームオーバー。凹みながら、ほかのゲームをプレイしようかと振り返ってみると、さっき財布を届けた人がそこに立ってました。届けてくれた礼と、ゲームオーバーになったお詫びとして、なんと2プレイぶんのクレジットを出してくれたのです。僕は『ドラムマニア』と『ポップン』で、あさき曲を遊ばせてもらい、大満足することができました。

情けは人のためならずといいますが、この場合はまさにそうだったみたいです!

(長崎県　アクティオン君)

☆助けて助けられるのが人間さ! 少しの勇気が生む親切が、ゲームセンターを温かくするのですね。



(静岡県　獣帝君)

☆ボスにインパクトがあった『R・TYPE』。世界観がそのまま凝縮されていたといえよう。

三つ巴大戦 罰ゲーム「A-Fro 名刺コンテスト」

昨年開催された三つ巴投稿バトルで華々しく散ったげっつ☆先生とカイゼルちくわ。その罰ゲームが決定したゾ! 地獄の閻魔もアクセルベタ踏みで逃げ出す罰ゲームの内容は、敗者2名が使う「名刺」を読者の手によりカスタム化してしまおうというもの!

普段、彼らが仕事で使っている名刺に「小粋なイラスト」と「壮絶なキャッチ」を付けて、差し出すだけで場の空気が一変してしまうようなデザインを作ってみようじゃないか!

で、読者の皆さんからは、彼ら二人の名刺に入れる「イラスト」と「キャッチコピー」を募集します。名刺サイズに縮小される(縦4～5センチ・横3～4センチ)ので、あまりに小さくし過ぎないで! 投稿する際は、げっつ☆先生用かカイゼルちくわ用か、どちらかを明記してくださいね。

ここにキャッチコピー!

ここにイラスト!

カイゼルちくわ
住所
電話番号

制作して1年間、彼らはこのカスタム名刺を使うことになるのだ! イベントなどでもらえた人はラッキーかもNE!

無理相無解決 MMターボ

平凡な少年を襲うヨイショの嵐! イヨッ、大統領! そこにシビレル、憧れるッ! そんなつもりはなかった少年も、徐々にその気になってしまい……期待のご機嫌取り縦シュー『まもるクンはノセらせてしまった!』……というご期待されても出ませんから。

ボタンが6個の格ゲーをカプコン系、ボタン4個のがSNK系、弱、中、強で構成されているゲームをアシュラ系と呼ぶことを推奨したいッ!

(埼玉県　AC30号君)

☆ということで、アシュラ系ゲームの新作をお待ちしております。では次のお便り。

サムスピ15周年ですか――!『真サム』のためにネオジオを買ったり、『天サム』の対戦を一晩中やったり、ナコルルのグッズを買ったり、いろいろと思い出がありますなぁ～。まさか、基板がタイトーのTYPE Xになるとは――。しかしっ! どんなカタチになっても応援しますッ!

(神奈川県　うわん君)

☆侍シリーズも今年で15年! RPGやらアドベンチャーゲームやらクイーンズゲイトやらと拡散を続ける同シリーズですが、まだまだこれからも我々を楽しませてくれるでしょう!

『鉄拳』が映画化するとのこと。平八や一八の前に、「クッマってCGかなー?」と考えた我であった。

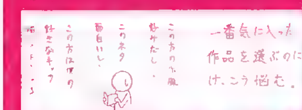
(北海道　ザンギュラ復活?君)

☆平八の頭もCGじゃないと完全再現は無理な気がしますが。クマでとパンダはそもそも出るのだろうか――。

『三国志大戦3』の軍師の特訓で、いきなりほふく前進を始めた女性兵士たちにドキドキ。

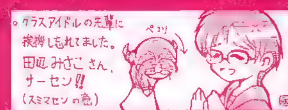
(宮崎県　牙竜君)

☆あれだけの数の女性の一斉ほふく前進はなかなか見られぬでな。というか、ほふく前進の起源は孫子の頃なのかね。謎。



(大阪府　作左君)

☆皆さんのご意見は参考にしております!



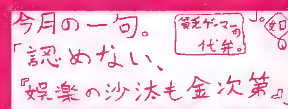
(群馬県　NAGA君)

☆この業界、上下関係(眼鏡のツルの)にご注意し!



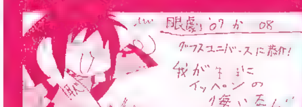
(島根県　トールさん)

☆周囲を索敵のち生存確認を急げ!



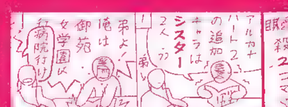
(愛知県　鈴生如来君)

☆そこは情報収集能力と創意工夫でカバーだ!



(広島県　温井川天祐さん)

☆問題無いならそれでよし!



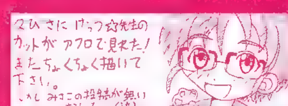
(東京都　こりゅう君)

☆いや、ここは俺が先に行く!



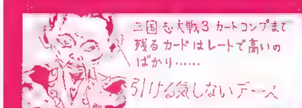
(愛知県　たいぶR君)

☆登場シーンからしてドキドキするね。



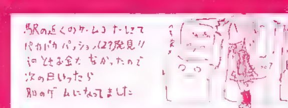
(東京都　QQQ君)

☆以降、スキあらばみさこ嬢が現れることに。



(埼玉県　タピオカ君)

☆LEそろえるには、あと3回人生使うかも。



(長野県　時雨さん)

☆ゲーセンは一期一会……チャンスを逃さないで!

A・Fro回覧板 上記で開催している「罰ゲーム企画」の結果はアルカディア7月号で発表いたします。締め切りは、今号で募集しているA-Froと同じです。インパクト重視の名刺にするか、それとももらってうれしい美麗な名刺にするかは皆さんのアイデア次第! 「絶対親には見せられねえ!」という絵柄やキャッチは送ってきちゃダメだからね! いいね、絶対だぞ!

アルカディア大瀑布

春ゆえに、春と名の付くキャラ使う「五七五」と重ねた直後に選んだのはハルク。そんな桃色緑色アーケードゲーマーに捧げる、春夏秋冬不問のモノクロオモロ次元。それが我らのファイナルエデン、「大瀑布」なのです。



(福岡県　武術師葉さん)

A-Fro漫画道場

～第三部　ポーランド編～

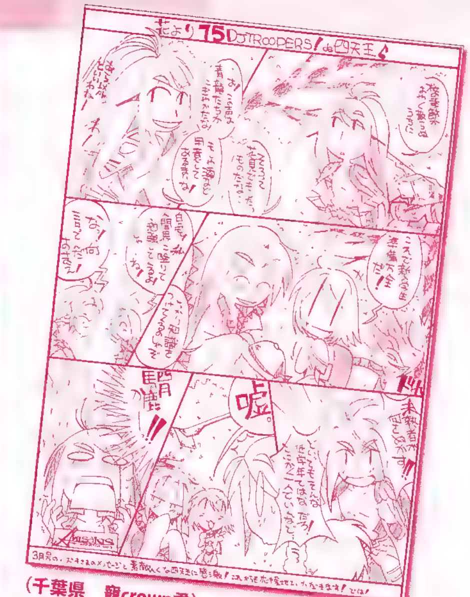
アーケードゲームの面白漫画が読みたい、書きたい、そんなキッズたちの迷子案内所とは別のたまり場……それがこの「漫画道場」だという話です。



(秋田県　序偶君)
☆『とおるくん』と『QMA』。
同じコナミ作品と納得するしかか。



(岩手県　きりふ風丸さん)
☆今回は特に侍率低し。
き、きっとみんな魂は侍さ!



(千葉県　龍crown君)
☆春うらら、今日もお茶目な四天王の方々。
神様でも四月バカにひっかかるのね(汗)。



(静岡県　あいのさん)
☆下限が低過ぎる幸せの数……(ほろり)。
幸せを謳う前に、第何次かのあさき大戦の予感。



(熊本県　オドマシラン君)
☆古く懐かしき「許るさん」
ギース様、さすがだ、ぜ……。



(埼玉県　雪玉ゆうさん)
☆春満開、若者超スルーの一枚。
じ、自分も原作10巻読んできます!



(千葉県　卯月マクラさん)
☆ピアノやヨーヨーの日でもあったり。
罰の契約者は負う罰も多い……。



(新潟県　佐倉信士君)
☆「?」と思った人は、3月号の表紙でシン君のインパルスを探して涙すべし。



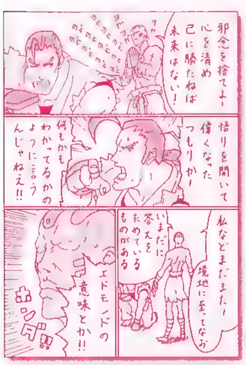
(千葉県　桃源☆郷君)
☆今、歴史の影で始まる三回転の戦い。
ギネス申請は早い者勝ちってことで。



(東京都　ゲコゲさとる君)
Ⓗ真のハーネスさん、再降臨ッ!?
ピチっ子のエサが大瀑布にまた一人。



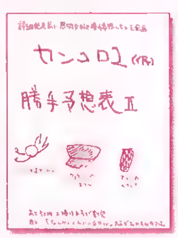
(神奈川県　つっつ君)
☆そういや死亡が大・前・提!?
妹さんの素直な感性、お大事に(逃避)。



(京都府　蒼い疾風君)
Ⓗそういえば……なぜエドモンド?
謎は、果て無き読後の虚無感とともに。

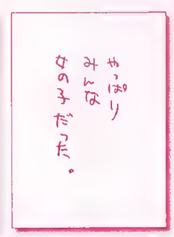
未来予想部

某千葉県の某バックアーボさんから、『センコロ2』の予想図がもっさり到着。あと10枚はあるので、すべて見たい人はエンブレ株を買い占めるといいだろう。









A・Fro回覧板　今回は読者全員に新図書カードをプレゼントということで、お祭り騒ぎで参ったワケですが……最後にユー!!　封筒だけでなく、作品の裏面にも住所・本名などを書くか書いた紙を貼るかしてもらえないと、カードを送る住所が分からなくなってしまうのさ!　少々手間ですが、今後も何とぞよろしくお願いしまするー。

突撃!

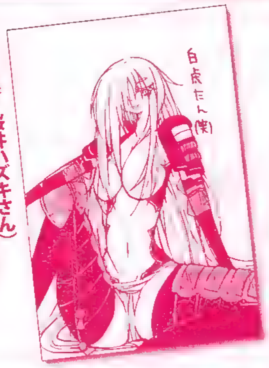
となりの大瀑布コーナー

初見の読者は目を疑うこと確実なコーナーが自慢の、当「大瀑布」。昨今人気の2コーナーを紹介しておきまする。

ブリセル大作戦

愛とブリスが世界を救う

全世界に『ヴァンパイア』シリーズのデミトリが持つ女性化技・ミッドナイトブリスをかけまくり、というスタンスだった気がする当コーナー。最近は逆ブリなどなど、チェーンコンボが多種多様に派生しまくりで、ガード不可状態!?



（静岡県　桜井ハズキさん）
☆白虎さん、ワイルドセクシーの図。いろいろギリギリなのは秘密だ!


（福岡県　皐月トミイさん）
☆「呉はスレンダーなイメージ」（策以外）（裏面）こ、この孫権はむしろつるぺ（以下赤壁）



（宮城県　霜月啓さん）
Ⓗ ブリセル＆手に戦梳で……？
い、いつの間に聖霊力をッ!?（違）


（鹿児島県　ネコ缶改めねこんかんさん）
☆エモンブリも今なお領域拡大中!
この美の漫食、オトメたちにも止められまいて。



（神奈川県　葵ひなた君）
Ⓗ 早くも挑戦者が現れたボブブリセルの一号。
豊満なパーフェクトボディーで魅せる!

逆ブリ大作戦

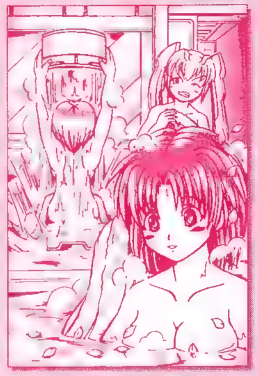
女性を男性に変換する、逆転の発想。今まさに、ひそかなブームが来まくりやがってるってウワサなのよさ!

極ロリに続くブームとなるか!?



（愛知県　立花ゆうりさん）
☆左からエルザ、ペトラ、クラリーチェ。姿は変わっても、変わらぬ個性が見える!?

ゲルエロス村


（愛知県　御影道行君）
☆出版倫理のエロス限界に挑む当方!
トリガーハートの桜色入浴で春を知れ!!

ふんどし部



（茨城県　山キョー君）
☆言葉は無粋、チップ君もこの通り心酔。
つまり、キュッと引き締めるコーナーです。

新コーナーもバッチこい!!

アーケードゲームのネタならどんと来い!　優秀作（Aマークが付いた作品）には、図書カード進呈中!

【投稿全般・鉄の掟】
◎全作品の裏に「コーナー名」「住所」「氏名」「ペンネーム」を忘れずに!　URLも書いとけば、掲載時「ARCADIAMAGAZINE.com」にリンクを掲載!
◎投稿作品は「未発表」のものを!　個人HPなどに発表する場合は、投稿後45日後以降にしていただくよう、お願いします。
◎投稿作品の返送・転送は致しかねます。あらかじめご了承ください。手元に作品を残したい場合、コピーしたりデータ化したりするなどの手段を!
◎締め切り日は「必着」です。その日までに到着するようにお願いします。
【文章作品投稿規定】
◎文字数は800字以内にまとめてくださるとありがたし。
◎アフロズがリライトしますので、文法・表記などは気にせず勢い重視で!
◎E-mail投稿の場合、どこかに本名、住所などの記載や添付を忘れずに。

【イラスト作品投稿規定】
◎サイズはハガキ～A4くらい、比率は3:2（官製ハガキの比率）が基本技!
◎イラスト内に文字を書くなら大きめに!　文字などのオブジェクトは端6mm以内に書くと掲載時に切れちまうぞ!
【CGデータ作品投稿規定】
◎カラーモードはRGBではなく、CMYKでお願いします。モノクロ作品はグレースケール、モノクロ二階調のどちらもOK!
◎推奨サイズは寸法7×5cm、容量は350dpi程度。
◎セーブファイル形式はフォトショップ形式（.psd）がイチオシ!　JPEG形式は非推奨ですが、やむを得ない場合クオリティ75～95%で保存を。
◎作品と一緒に住所・氏名・ペンネームなどを明記したテキストデータを同じフォルダに入れ、フォルダごと3M程度の容量に圧縮して送ってください。



（埼玉県　給食当番さん）

次々号7月号の締め切りは……4月16日（水）必着!!

WEBページ及び投稿アドレスはこちらです!
CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください!
http://www.arcadiamagazine.com/

「あて先イラスト」も募集中!　A-Froへの投稿はこちらへどうぞ。
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部　A-Fro各コーナー係

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね!
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください
afro_cg@arcadiamagazine.com



新 愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!

時は春真っ盛り。別れと出会いが繰り広げられるこの季節に、当館もちょっとコンパクトにリニューアルしました。同人誌を作る方も読む方も、今後ともよろしくお願いします!

案内人：レン・コイン（執事）＆ハーネス・キバノヌ（メイド）
イラスト：オイコ　文：ぬのまる



戦国BASARA®X
金のBASARA
BOMBERS

ギャグ

B5判　24P　オフセット　表紙1色
送料込580円を郵便振替で通信欄に本のタイトルと自分の住所明記
口座番号:00810-7-205930　加入者名:BOMBERS

制作者より：[illegible]











実物は刺激が強すぎる、そう考えた政宗らが用意したエロ同人誌を見て、幸村の脳はオーバーヒート! ボリュームとシャープさを兼ね備えた絵柄で、いい意味でグダグダ系のギャグが炸裂します!

餓狼伝説
21st Century Fox
South Townで逢いましょう☆



ギャグ　シリアス　イラスト

A5判　52P　オフセット　表紙2色
本代500円分無記名小為替+送料200円分切手+あて名シール
〒455-0046
愛知県名古屋市港区大手町6-1
タウニー大手203号　松倉亜希





キャラはテリー・アンディ・ジョー・舞・ギースらが中心で、収録作はギャグメイン。絵柄はかなりバラエティに富んでいます。

制作者より：[illegible]

KOF MAXIMUM IMPACT
Happy Life
MAXIMUM OVERDRIVE



ギャグ　4コマ

B5判　16P　コピー　表紙カラー
300円分無記名小為替+送料80円切手or郵便・銀行振込
lolipopcandy@hotmail.com





パオパオカフェ3号店はなんとメイドカフェ⁉ ディフォルメ絵がめっちゃキュート! ネタもほんわかカワイイ系でまとめてます。

制作者より：[illegible]

餓狼伝説シリーズ
HANGOUT
一寸丹心



シリアス　ギャグ

A5判　20P　オフセット　表紙2色
送料込み220円分切手+あて名シール
〒631-0821
奈良県奈良市西大寺東町1丁目1-23
ローレルスクエア西大寺203号
居上友美





自分の元を離れたロックについて、キムに相談するテリー。キムは親としての心構えを語る。優しく柔らかいテイストのお話です。

制作者より：[illegible]

サムライスピリッツシリーズ
IRON・AGE
風ノ三叉路(かぜのさんさろ)



18禁　シリアス

A5判　72P　オフセット　表紙2色
800円分無記名小為替+200円切手
〒337-0041
埼玉県さいたま市見沼区南中丸251-11
狩野みどり





火月と暮らす葉月は出発の前夜に想いを告げる。一方蒼月は水邪の力を得るため……。キャラの気持ちが伝わる丁寧な作品ですわ。

制作者より：[illegible]

■ゲーパロ館投稿規定
扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードに関連性があるものはOK）。18禁もOK。攻略本は特に歓迎します! 次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。
●本のタイトル ●判型 ●印刷方法 ●総ページ数 ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください） ●本のPR文（40字以内で） ●サークル名 ●通販申し込み先 ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法 ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）
できれば、このコーナーの意見、感想も書いてください。
では、[illegible]

あて先
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
（株）エンターブレイン
アルカディア編集部「ゲーパロ館」係

締切
基本的に随時募集です。5月末に掲載を希望する人は4月21日（月）必着です。コーナーの意見、感想はE-mailでも受け付けています。

■通信販売を申し込む方への注意
○無記名小為替とは、郵便局から買ってきたままの、何も記入していない小為替です。　◎あて名シールとは、市販のラベルシールなどに自分の住所・氏名を記載したものです。　◎欲しい同人誌のタイトル、冊数、自分の住所氏名を書いた手紙を同封しましょう。相手の失礼の無いように文面に気を付け、きちんとした便せんを使いましょう。　◎サークル側の都合により、本の発送には1～2カ月かかる場合もあります。あらかじめご了承ください。　◎万が一の場合のため、自分の住所・氏名を記入した連絡用封筒と80円切手を同封することをお勧めします。　◎基本的に編集部はトラブルに関与できません。注意してご連絡ください。

執事の控え室
俗に「郵便振込」と言ったりしますけど、実は「郵便振込」って存在しないんですよね。あるのは「郵便振替」とか「郵便払込」。しかも民営化で今はただの「振替」という名前になっています。これを同人誌の通販に使う人はまだあまり多くありませんが、実はATMで処理すると手数料が80円で、定額小為替1枚より安くなるというメリットがあるんですよ!

Video Game Music Laboratory

NEW RELEASE

今月はゲームミュージック、[illegible]のサントラをピックアップ。[illegible]プレゼントになって[illegible]タイトルも[illegible]プレゼントページ(182ページ)[illegible]して欲しい



© EXAMU.Inc

アルカナハート2 はーとふるサウンドコレクション

発売元:ティームエンタテインメント

KDSD-00196,197・04.09 on sale! 価格:3,360円(税込)

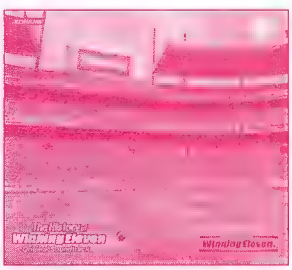
最新作の稼動に合わせ、『アルカナハート2』の音がすべてつまったサントラのリリースが決定。ゲームの大幅ボリュームアップにシンクロするかのごとく、本作も描き下ろしジャケットに2枚組ディスクと豪華仕様! DISK1はアーケード版で使用されているBGMを高音質バージョンで収録。2枚目は『アルカナハート2』に登場する全キャラクターのボイス集。新キャラクターはもちろん、ミケ(頼子の持つしゃべる杖、自称魔王)のボイスなど、ゲーム中で使用されている声はもれなく収録されているぞ。

<DISC 1>「BGM TRACK」
1 アルカナハート2(オープニング)
2 聖女 ver.2(キャラクターセレクト)
3 アルカナ ver.2(アルカナセレクト)
4 ゲームモード(モードセレクト)
5 聖霊界はそのとき……(中間デモBGM)
6 関東のどこへ行こう?(マップセレクトBGM)
7 契約・召喚 ver.2(戦闘前デモ)
8 はーとふる!!(御苑女学園・中央広場)
9 いつもの気分で(会話イベント)
10 L.G.A Force(赤坂・東京迎賓館)
ほか

<DISC 2>「CHARACTER VOICE TRACK」
1 愛乃はぁと
2 廿楽冴姫
3 朱鷺宮神依
4 このは
5 春日舞織 他
6 美凰 他
7 リリカ・フェルフネロフ
8 リーゼロッテ・アッヒェンバッハ
9 安栖頼子、ミケランジェロ
10 大道寺きら
ほか



© 2008 Konami Digital Entertainment Co., Ltd



World Soccer Winning Eleven 2008 Original Soundtracks
The History of Winning Eleven Original Soundtracks

発売元:コナミデジタルエンタテインメント

GFCA-100~101・on sale! 価格:3,059円(税抜価格:2,913円)
GFCA-102・on sale! 価格:2,625円(税抜価格:2,500円)

2年ぶりにアーケードシーンに帰ってきた『ウイイレ』。その家庭用最新作『2008』を2枚組ディスクで収録したサントラと、シリーズのメインBGMを収録したヒストリーサントラが登場。前者はシリーズ最多となった『2008』の全音楽をパッケージング。後者は1作目から『2008』までのムービーBGM、クレジットBGMを年代順に収録。BGMのジャンルの変容、ハードの進化による音の進化を垣間見ることができる記念碑的な作品だ。



テクニクビート　サウンドトラック

発売元:スーパースィープ

SRIN-1040・04.16 on sale! 価格:2,100円(税込)

ツボを押さえたナムコミュージックのアレンジ。普通に遊んでも、スコアを狙っても中毒性の高いゲーム性で、一部で熱烈に支持された『テクニクビート』。その完全版サントラが企画・構想6年の時を経て発売決定! アーケード版で使用されたBGMはもちろんPS2版で追加された曲も網羅。Megが歌うプラチナ(『カードキャプターさくら』主題歌)ももちろん収録!

■収録内容(一部紹介)
「Youkai Douchuki(妖怪道中記)」
「Sakura Mankai(ストリートファイター EX2)」
「Xevious(ゼビウス)」
「The Tower of Druaga(ドルアーガの塔)」
「Wonder Momo(ワンダーモモ)」
「Genpei Toumaden(源平討魔伝)」
「The Absolute(テトリスT.A.)」
「Victim(Trial 1)」
「rain dancers next(AC Ending)」
など　全49曲収録

VGM LAB EXTRA 次号は今月紹介した「テクニクビート」サウンド制作者たちのインタビューを掲載予定。さらにご存知タイトーの音楽制作チームZUNTATAへのインタビューも敢行。豪華インタビューの2本立てでお送りする予定です。アーケードゲーマー必見の内容となる(はず!!)

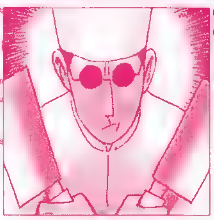
猛者通信ドス龍

DOS28本目 餃子大戦2008

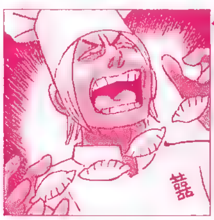
間も無くアルカディアも100号! つーことは、途中、第二次世界大戦による休載があったものの、モセルも100回近くやってる計算になるのかい!? と思うと、ちりも積もればちりの二乗、というこの悲しさよ。

文:ジ☆ダップセ　キャラ紹介&漫画:天野シロ

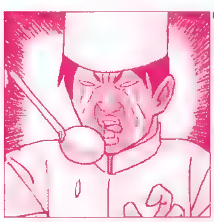
登場人物とか



まさ モセルライター1、C・LANは改造人間である。彼を改造したトリスターは、世界征服を企む悪の秘密結社(略)戦うのだ!



ケソ モセルライターV3、田渕健康は改造人間である。謎の秘密結社トリスターに重症を負わされたがモセルライターとして(略)った!



プニョ 天が呼ぶ、地が呼ぶ、人が呼ぶ! 悪を倒せと人を呼ぶ! 聞け、締め切り破りども! 俺は正義の戦士、仮面編集プニョ野口!

EPISODE:01

3月の仕事 ～雑誌取材～

We want to eat a delicious chaozu.

♪てってってーてってってーてー($マスコミュBGM)。

まさP　営業の合間を縫って、今日は池袋餃子スタジアムにやってきた。

ケソ うっうー! 今日は数年ぶりの餃子スタジアムですね! この時のために約二日間、サプリメントと水だけで飢えを凌ぎましたっ(実話)。

まさP　何だって!? それは実に。

1.おろかさなあ

2.死ねばよいのに

3.やよいの家は俺が救う

まさP　死ねばいいのに。

ケソP　オフッ!

デデデー(BAD COMMUNICATION効果音)。

しもでん　……いきなりなんだよ、この導入部はよ。

まさP　ムス。Xbox360版の『アイマス』には、餃子スタジアムが実際に出てくるので、雰囲気をそれとなくリンクさせてみたさな。

プニョ　その前に、とりあえず集合時間は厳守しましょうよ、特にケソ。

ケソ　ヌハッフ。こりゃ失敬。

しもでん　ギョーザ食べるっつうから増刊の校了ぶっちぎって俺も来たんだけどよ、そもそもなんで今回はこの企画になったんだよ?

まさ　最近は餃子をはじめとして、食の安全神話が崩壊して久しかりけり。そんな中、安全この上ない餃子を食すならば「餃スタ」をおいてほかにあらずということを全世界にアッピルしたいと思うてな。

ケソ　け、決して取材にかこつけて餃子を食べにいきたいなんて思ったわけじゃないからね!



日本中の餃子が集う池袋餃子スタジアム。ナムコ・ナンジャタウンの中にあるのだZE。

池袋餃子スタジアム

	四国丸亀 寺岡商店(香川)	石松(静岡)	島之内 三よ志(大阪)
	1・すだち餃子=5個450円 2・チーズ餃子=5個550円	3・石松餃子=5個400円 4・三食肉餃子=5個500円	5・タコヤキ餃子=4個470円 6・三よ志の焼き餃子=5個400円
			
まさ	あっさりとした食感で何個でも入る感じ。付け合せのスダチ+コショウが実はかなりの引き立て役。チーズ餃子は全然餃子っぽくないが美味い。シチューみたい。	ここの餃子は野菜が多目なのだが、サッパリしつつ濃厚な味わいが魅力。ジューシー極まる3色肉餃子も食す。長年軒を連ねるだけあって安心の味。無条件にオススメ!	最初にいただいたのは変り種のタコヤキ餃子。味が濁るかなと思ったがそうでもない。焼き餃子はあっさりしているので、ヘルシー派もガッツリ派も満足できようぞ。
ケソ	すだちと餃子、一見、魔女っ子ものにキリコ・キュービィが登場するような違和感を感じさせるが、実際に口にするとその絶妙なハーモニクスにビックリするのぜ?	まさに「王道」の名を欲しいままにするスタンダードな味わいだが、それは「マンネリ」からは遠く離れた場所にある。不変の味わいを知りたいならココでしょ!	今回の餃子大戦で、一番の掘り出し物だったのが「タコヤキ餃子」。見た目、歯ざわりは餃子なのだが、たこ焼き風フレーバーばっちりと満ちてて箸が進む!
しもでん	鳥肉をベースにしたニンニク無使用の餃子に、すだちをスッと絞り、特製の胡椒をからめると、100個は食える魅惑の世界が待っている! チーズ餃子はパスタ感覚で面白い。	たっぷりキャベツの甘味と豚肉の絶妙なバランスはさすが。付け合わせのモヤシも見逃せない。ヘルシー。対する肉餃子は、食いごたえアリ。腹ペコ君向き。	パリっとやや強めに焼かれた中には、多数の具がギュっと詰まっている。春雨入りもポイント高し。タコヤキ餃子は、さすが大阪からの出店といえる仕上がり。
プニョ	さっぱりとしていて、いくらでも食べられそうなすだち餃子と、ボリュームたっぷりのチーズ餃子。どちらもビールといっしょに食べたら、さぞうまかろう。	石松餃子はくせが無く食べやすい。真ん中のもやしも、ポイント。三食肉餃子は、肉の味がしっかりしていて、ご飯のお供に最適。ビールを買っておけばよかった……。	タコヤキ餃子は小ゼルが喜びそう。三よ志の焼き餃子は、餃子の定番的一品。何を買うか迷ったら、とりあえずこれを買っておけばOK。どちらもビールによく合いそう。

EPISODE：02

食らい終わって ～神々の黄昏～

It's a wonderful world.

ブニョ　と、いうわけで、各餃子のレビューは下を見てもらうとして。いやあ、実に美味かった！　というか、ビール飲みたくなりましたよ猛烈に。

まさ　実際に「晩酌セット」なる入園と餃子とビールのセット（※16時以降ナンジャタウン入り口で販売。一名様税込み900円）もあるので、20歳以上の餃子戦士はお求めになってもいいだろう。

しもでん　俺はご飯が欲しくなったよ。餃子だけでも十分に腹が膨れるんだけどさ、白いご飯があれば永久に食い続けられる気がするぜ。



先月に続いて食ってばかりの猛者チーム。まさに冬眠が明けた直後のグリズル状態。

ケソ　まあ、アルカディア的なことをいえば、餃子スタジアムで食った後はナンジャタウン内のゲームコーナーでも遊べるので、ウメイものを食えた上にアトラクションやゲームでも遊べて、まさに一石二鳥。

ブニョ　この小さい餃子の中に、職人さんたちのいろいろな工夫が詰まってて感心するよね。

しもでん　料理としては小ぶりだが、そこには料理人の英知と研鑽、そして客を楽しませようという心意気がぱんぱんに溢れてるからな。

まさ　ふんぬぐるるる、まさに偽装無しの真剣勝負……餃子かくあるべしという感じさね。

ケソ　ぼかぁ、ぼかぁ感心したでござそうろう。

ブニョ　これに感心したなら、君らも締め切りと集合時間を偽装せずに真剣に仕事してください。

ケソ　うっう～。酷いですよプロデューサー。

（つづく）

池袋餃子スタジアム

	華興（東京）	神龍（北海道）	包王（滋賀）
メニュー	7・華興餃子（大）＝5個504円 8・揚げ餅餃子「海運丸」＝2個357円	9・元祖札幌発！スープカレー餃子＝3個入り680円 10・上富良野餃子＝4個500円	11・牛とん包＝3個440円
まさ	華興餃子は玉葱が肉汁とのトロリスなテイストを奏でつつ、皮も美味い。餅入りの揚げ餃子の海運丸は、餃子の雰囲気から逸脱した感じの食感が新鮮。ガッツリ派に。	スープカレー餃子は、コンボの必然性が少しばかり疑問なれど、単品ではどちらもグッ（親指）。上富良野餃子はトロリとしたソースで食べる質実剛健な味わいの一品。	ケソの大推薦により当日枠に採用された一品が牛とん包。迸る肉汁がすさまじい。皮も厚くて我好み。1個で十分満腹気味。そっち系ではまごうことなきトップ！
ケソ	中華風味のエッセンスを多用しており、餃子よりも小籠包を彷彿させる味わい。皮もぷりっぷりで肉汁も申し分無いのだが、中華好きがどうかで好みがわかれそう。	スープカレー餃子はほかでは見れない（食べれない）独創的なメニュー。食べてみると、餃子にスープが満ちてて不思議な味。餃子というよりも、新ジャンルなのかも。	ここ2年ほど、田渕家の餃子スタジアムランキングの1位をひた走り続ける神餃子。今回は食べなかったが、別メニューのマヨ餃子の美味しさたるや全細胞か痙攣もの。
しもでん	玉葱のまろやかな風味と、もっちりとした厚めの皮で仕上げられ、食感は小籠包ともいえる。海運丸は餅で包まれたような歯ごたえで、餃子というより点心に近いか。	上富良野餃子はキャベツのシャキシャキする歯ごたえと、厚めの皮とのマッチングが抜群。スープカレー餃子はご飯が欲しくなる。野菜から何から北海道づくしも〇	口に含んだ瞬間に肉汁があふれだし、葱との歯ごたえもマッチする近江牛を使用した、大粒な餃子。ボリューミィー過ぎてたくさん食べられないので、若干辛めに採点。
ブニョ	具が野菜メインなのか、非常に甘みを感じられる華興餃子。海運丸は中にモチが入っているので、お腹をすかせた若人でも大満足間違い無し。ビール好きも大満足です。	上富良野餃子は、上にかかっているたれが甘く美味　小ゼルが好きかも。スープカレー餃子は、餃子もうまいがカレーもうまい。ご飯が欲しい。ビールも欲しい。	中のスープだけどんぶりでください！　と叫びたくなるほど、スープ（肉汁か？）が絶品。ビールと甲乙つけがたし。ウソ。スープの方が数倍上です。

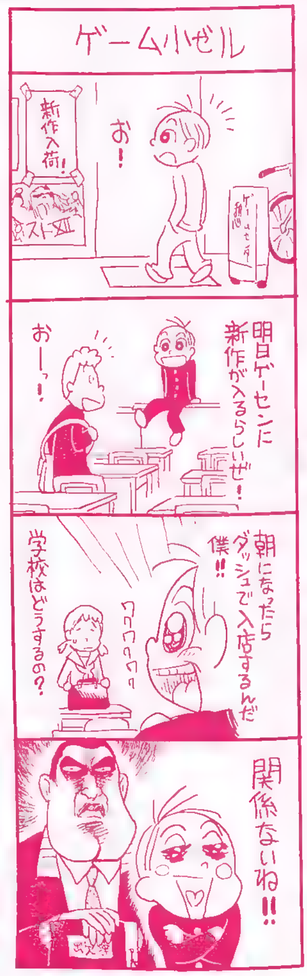
7

8

9

10

11

お店情報

現在、池袋餃子スタジアムでは「餃王争奪！餃子バトル」「メガ餃子対決」と題したイベントを開催中。6月8日まで、餃子スタジアムに集う餃子名人たちが作った、独創的な「巨大餃子」を楽しめるのだ！

●池袋餃子スタジアム
住所＝東京都豊島区東池袋3丁目サンシャインシティ・ワールドインポートマート2階（年中無休）　営業時間＝10時～22時（最終入場21時）
電話番号＝03-5950-0765

猛者っ子通信

…にやってほしい企画や、…したいゲームは以下のあて先まで…住所氏名もお忘れなく。採用された…には、何か…からプレゼントがあるので…
●あて先
〒102-8431 …
●もしくは電子メールにて
アドレス＝mosa@arcadiamagazine.com



猛者通信 ドス龍

DOS28・5本目 大人の事情ってやつでさぁ

何という意外な展開！　まだまだ猛者通信は続きまっせ。あいや、今回限りな気もするけど。猛者通信独白書と題して、モセルの舞台裏を赤裸々に大公開！　第1回では、猛者通信ができるまでを教えちゃう～～～ゾ、と。

文:ジ☆ダップせっちゅーかまさ兄ィ

EPISODE：#01

猛者通信独白書 ＃01

Help Me! Help Me! WAHAHAHA!!

今月のモセルは何と2.5ページのプチ増量！　というか校了真っ盛りの19日にいきなりこのページの話がくるあたり、のっぴきならぬ大人の事情ってやつがあるんだろうと邪推しています。で、とりあえず今回は、猛者通信の企画はどのようにして決まるのか？　その過程をつぶさに見ていきたいと思います。

これは素マジっ話で、今まさに次号モセル内容会議が終わったところなんですね。んで帰ろうとしたところ、「なんでもいいのでよろしく！（ボム）」と血相をかえたデソに言われてキボディをカタカタたたいているわけです。

猛者の打ち合わせは、まず編集部に3人が集います。ダップセの二人はルーズ極まりないので、けっこう時間はアバウトに設定されます。今日は17:00が約束の時間でしたが、始まったのは18:10くらいでした。

まあ、いつものことです。4時間遅れとかもたまにあります。

で、いろいろと最近あった面白いことを語り合います。なるべくアーケードの話をしようと努力はしますが、基本的にはあんまり関係なく、盛り上がったネタを強引にアーケードにこじつける感じで決まることも多いですかね。アーケード関係の変わったサービスとかイベントなどがあれば、ものの数分であっさり決まることもあります。

今日の打ち合わせでは、四つの案が出ました。最終的にそのうち二つは没。一つが次号で採用。残り一つは時期的にそぐわないのでいつか採用するストックネタになりました。で、最後の仕上げとして、子ゼルのネタを考えます。これが難儀、というかあっさり決まることもあれば、本編より長引くこともあったりと、超安定しません。4コマ漫画を連載してる漫画家ってほんとすごいなあと、いつも感心しています。

ちょっと文体いつもと違い過ぎですが、独白な雰囲気の演出というか、ぶっちゃけむちゃくちゃ急いでいる影響が大きいですかね。今後とも猛者通信をよろしくお願いします。

もしかしたら続くかも？

（まさ）



仕事そっちのけで食欲を満たす鋼の胃袋の四人衆。ムシャムシャハムペロリスと餃子を次々に平らげていく。

ハイスコア全国集計

2008年2月17日時点

「ハイスコア全国集計」は、その名の通り全国のゲームセンターでプレイされたゲームのスコア、タイムなどを集計して全国1位を明らかにするものです。
集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています（面数が同じ場合は点数優先）。
集計対象のゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。
全国のプレイヤーが記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準じて集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

GET the Top score!

今月の新作ゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
チェイスH.Q.2		1,282,600	JKP-RDX66	ALL 1、2面連来ず	個人申請ROUND1伊丹店（兵庫）
デススマイルズ	ウィンディア・峡谷有り	547,616,985	Clover-TAC	ALL 残×5 B×2	Game in えびせん（東京）
	キャスパー・峡谷有り	545,745,482	ぽっきりユセミさん	ALL 同付	グッデイ21（東京）
	フォレット・峡谷有り	571,020,352	ダメK.K		
	ローザ・峡谷有り	570,527,096	KDK-TAKEYUKI		
	フォレット・通常	465,259,016	ダメK.K		
オトメディウス	空羽亜乃亜	3,133,760	こな太	ALL	個人申請アミューズメントパークNASA（長野）
	エリュー・トロン	3,769,210	プリン	ALL	個人申請サービスエリアイン高岡（富山）
	エモン・5	3,526,090	シエンタ氏	ALL 改造一切なし	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	ジオール・トゥイー	2,253,900	北海道釧路T.H	ALL 南極N→サンサルバドル島EX→東京EX	個人申請イーストランド東浦店（北海道）
	ティタ・ニューム	3,570,740	みっし一氏	ALL 改造一切なし	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
雷電IV	ライトソロ	33,600,330	CYS-SAK 若しくはムー●ン・トロー●	ALL ノーミス B×3 ALL=自己ベ×11回目	個人申請ゲームファンタジオ敦賀店（福井）
	オリジナルソロ	75,492,570	CYS-SAK＠375 to ブラ×2ピース	ALL ノーミス（2回目）B×0 勲章×1落ち 1周3410万	
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.B2		10,469,600	ハードル上げました えび店長	ALL シエル 連付	Game in えびせん（東京）
クイズ&バラエティ すくすく犬福2 〜もっとすくすく〜		221,900	ERO＠彩たんからイタズラされたい〜	ALL 正解率86.4%	グッデイ21（東京）
アルカナハート FULL！	愛乃はぁと	2,098,950	SSC-VAP	ALL 連同付 フィニッシュ×1落ち	Game in えびせん（東京）
	リーゼロッテ・アッヒェンバッハ	2,489,500	SSC-VAP	ALL 連同付 P×1落ち	
	安栖 頼子	2,115,300	SSC-VAP	ALL 連同付 フィニッシュ×1落ち	
シューティングラブ。2007	UNIT-1	32,237,500	UMC（ミスターふなっこ）	ALL 3ミス 全ボス16倍	個人申請トライアミューズメントタワー（東京）
	UNIT-3	21,778,700	CYR-せたろ〜	ALL ギリギリ	個人申請シルクハット本厚木（神奈川）
	UNIT-4	38,300,990	UMC（新宿鮒）	ALL 3ミス	個人申請新宿ゲーセン ミカド
バーチャファイター 5 VERSION C	タイム	1'11"67	Clever-平MT（暇つぶしの限界orz）	ALL ラウP×8 スコア2306700pts REVISION1	個人申請メカランドサルビア（鳥取）
アルカナハート	フィオナ・メイフィールド	2,276,500	屁レティックさきお	ALL 同付	えの木（高知）
	美凰	2,224,350			
	安栖 頼子	2,195,700			
むちむちポーク	むちむちイエロー 1周END	219,084,350	WSM-MKZ	1周ALL	SPOLA九品寺（熊本）
	むちむちイエロー 2周	247,964,610	CCO〜！お茶まにあ KMT	2周ALL	
	むちむちピンク 1周END	255,604,100	援護機に轢かれた男＠タカユキ合格おめ	1周ALL	デイトナIII（埼玉）
	むちむちブルー 1周END	250,999,330	栗鼠-さよならマグマ	1周ALL	ゲームファクトリーマグマ 川越店（埼玉）
旋光の輪舞 NEW Ver.	ツィーラン	56,969,460	エロエロですな〜	ALL 連付	グッデイ21（東京）
	ベク・チャンボ	53,211,620	体育倉庫のシーン、W●Z氏の見解は	ALL 連付	
マリオカート アーケードグランプリ2	スタジアムアリーナ	2'15"215	5TAKU裏拳	ALL クリア	トヤマレジャーランド小杉店（富山）
メタルスラッグ6	クラーク	112,311,320	WSM-NOB	ALL Hard 連同付	個人申請パロ諏訪店（長野）
ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド4		633,360	TOE	ALL クリア 1P	個人申請アミューズメントスペース フレンド（福岡）
鋳薔薇	1P側	34,991,190	ACR＠小文字まであと101万	ALL AB決定機体 連なし	個人申請アミューズメントスタジアムTOP（新潟）
エスプガルーダII	アサギ	857,218,701	AVS	ALL ノーミス	ゲームセンタークラウン（千葉）
テトリス・ザ・グランドマスター3	WORLD-EASY	1,648	BOS.U	ALL	グッデイ21（東京）
メルティブラッド アクトカデンツァ Ver.A	七夜志貴	6,236,900	「け」「り」	ALL 連同付	Game in えびせん（東京）
	ネロ・カオス	4,865,300	「み」「お」		
	猫アルク	4,889,800	「み」「わ」		
	メカヒスイ	4,120,700	「な」「か」		
斑鳩	ハード	35,232,780	がっきー	ALL Cボタン付き（連なし）	個人申請ハイテクランドセガ アビオン（大阪）

HIGH SCORE CLOSE UP！

虫姫さまふたりブラックレーベル

オリジナル・レコ				
TOP	2,621,107,621	TSJ会長@黒幕のチートは自重w	ALL 終了かな？	Game in えびせん（東京）
2nd	2,453,939,187	DBS	ALL オリジナルモード	大久保アルファステーション（東京）
マニアック・レコ				
TOP	1,253,289,587	天魔祖かがみん	ALL 1ミス	Game in えびせん（東京）
ゴッド・レコ				
TOP	5,057,438,526	Clover-TAC	ALL 残×3 B×2	Game in えびせん（東京）
オリジナル・パルム				
TOP	2,564,320,337	E.H-RLF@夢一夜	ALL クリア時残4ボム3	個人申請シルクハット本厚木（神奈川）
2nd	2,498,979,358	ABI	ALL 残3ボム3 2落ち	ゲームセンタークラウン（千葉）
3rd	2,247,574,824	もういいですT.I	ALL 残×4 ボム×3	個人申請バイパスレジャーランド藤江本店（石川）
マニアック・パルム				
TOP	944,911,538	スペックオーバー！切腹でござる	ALL 残×0 B×3	Game in えびせん（東京）
ゴッド・パルム				
TOP	5,042,005,218	KTL-NAL	ALL 残3 B2 スピラーサなし	チャレンジャー ABABA 天神橋店（大阪）
2nd	4,079,233,650	HEK	ALL	プレイランドパルス（神奈川）
3rd	4,069,026,287	AVS	ALL 残0 ボム0 ノースピラーサ	ゲームセンタークラウン（千葉）

激化する黒虫戦線に注目せよ！

オリジナルは各所で獲得する琥珀アイテム回収数が上がり、カウンタが10万に達する場所がレコでも3面になっている模様。また、今作では琥珀カウンタが10万を超えてからは琥珀の点が2倍になり弾消し時の琥珀出現数も増えるため、弾消し1箇所で数千万点加算される場面も数箇所存在する。もちろん、できるだけ画面上の敵弾数が多い状態で弾消し属性の敵を破壊せねばならず、敵弾が高速になった状態では、非常にシビアで難しい要素になっている。

また、ゴッドモードでスピリチュアルラーサの存在が確認されている。これはスタートからラーサ破壊までノーミス（ボムの使用は可）だとラーサ後に出現するボスで、凡字型の弾などで攻撃を仕掛けてくる真のラスボスだ。ちなみに本体のスコアが第1形態は200万点、第2形態は300万点でさらに、出現させてクリアするとクリアボーナスが2倍にまで増加する。

ただ、理論的には出現させた方がスコアは高くなるのだが、現段階ではトップスコアはスピリチュアルラーサなしでのスコアになっている。

講　評

『チェイスH.Q.2』は出現する一般車、敵車の動きのランダム要素が強く、それらの動き次第でスコアが左右されてしまうのが特徴。特に1、2面での運が重要とのことだが、今回のスコアはそれらが並みのできであったそう。

『デススマイルズ』は各部門で熾烈な争いが展開されていて盛り上がりも最高潮というところ。

峡谷ルートを通過したあとの最終面の城で、ほとんどパワーアップをせずに撃ち返し弾を吸収するという新方針が発覚したことで、スコアは大幅に伸びているものの、それと同時に城で要求されるプレイの難度が格段に上がっています。

新キャラのローザはサブウェポンの性能が高く、パワーアップ時の撃ち込みドクロがほかのキャラより多く出現させられ、速度やショットも稼ぎに適しているという印象。そしてフォレットはロックショットの性能を極限まで引き出したことで最高得点キャラになっています。

『オトメディウス』は新キャラのジオールとティタが出てきました。稼ぎの要であるDバーストの性能は実に対照的で効果時間が一瞬のジオール、そして菊一文字型の威力が高く効果時間も長いティタとなっています。また、各キャラの中でもエリューでのプリン氏のスコアが圧倒的で、ほかのプレイヤーを大きく引き離した感があります。稼ぎの方は各場面での早回しパターン進化が大きくスコアに影響しているようです。

今月のレトロゲーム全国一位スコア

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	備考	店舗名
バトルガレッガ	クラスホッパー	14,808,520	VMT-T島B	ALL	ゲームファクトリーマグマ 川越店（埼玉）
戦国ブレード	アイン	2,430,600	J.G.K-ALL㊙	全2周クリア クリア時残機×0ショットボタン連付	個人申請GAME IN COO（兵庫）
バーニングライバル	クレイズ	408,200	ALZ-㊎	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	サンタナ	495,600	みここ旧ver		
	ビル	498,900			
	ミスター陳	894,580			
	真幻	471,960			
	飛鳥	601,700			
雷牙	連付	2,743,860	みここ旧ver	ALL 連付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
	連なし	2,632,480		ALL	
天地を喰らうII	張飛	4,433,850	天海麗と合体したい！糸色 倫	ALL D×1 連必付	チャレンジャー ABABA天神橋店（大阪）
アサルトプラス	スーパー	3,288,850	RAMBLER-REI	ALL 残×11 1ミス	Game in えびせん（東京）
スプラッターハウス		1,312,000	白猫NYA FF.KGB＠	7面ALL	ゲームファクトリーマグマ 川越店（埼玉）

HI-SCORE

●新作ゲーム全国一位スコアは、申請されたもので最新のタイトルを上段（申請数により変動します）、下段を2005年1月以降に稼動したタイトルのリストです
187ページのレトロゲーム全国一位スコアは2005年1月以前に稼動したタイトルのリストになっています。
●アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」、「各ゲームの集計に関する注意」、「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/　i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

CLOSE UP! SCORRER

ハイスコア魂

「CLOSE UP! GAME CENTER ハイスコア魂」では、全国一位スコアラーが活躍している集計店をピックアップして紹介したり、有名スコアラーたちの内面やエピソードに迫るコーナー。今回は新作ゲーム「デススマイルズ」からウィンディアで全一を獲得して「Clover-TAC」氏をインタビュするぞ。



——早速ですがデススマイルズの面白いところ、魅力とは何でしょうか？

TAC　今作品は、ケイブさんとしても特に幅広い層のプレイヤーに受け入れられるよう配慮されたとのことで、最近のケイブシューティングの中ではあまり弾幕も激しくなく、クリアだけなら比較的難度の低い方なのですが、スコアを稼ぐとなると、プレイ方針が全く違ったものとなります。その「稼ぎの奥深さ」が、一番の魅力ですね。

極端な話をすると、単純にミスさえしなければ高い点になるというゲームは少なくありませんが、このゲームに限っては、ミスしないだけだったらそんなに大変ではないので、パターンの重用度が非常に大きくなっています。その分、試行錯誤して新しいパターンが見つかったときの喜びは大きいですね。今作はルートの選択という要素もありますが、正直いまだに決めかねてるところもありますし、そういうところも含めすごく奥が深いと思います。ここまでくると、どこまで計算して作られているのかと疑いたくなります（笑）。

また、自機やボスは当然のこと、ザコ敵の一体一体までこだわりを感じるデザインなども今作の非常に大きな魅力だと思います。タイムリリースで隠し要素を入れるのも飽きさせないための努力が感じられて、賛否両論あるかもしれませんが個人的には良いことだと思います。

——デススマイルズを始められた切っ掛けというものは、どういったものでしょうか。

TAC　撃ち返し弾（※1）を初めて見て、しかもそれをオプションで消すことによって得点になると分かったときは、シビれたというか、これはヤバいゲームになりそうだ……という雰囲気を感じましたね。そして、そのときはもう既にこのゲームにハマっていたんだと思います（笑）。

——デススマイルズを初めてプレイされたときの印象というものはどういうものがあります。

TAC　「クリアはやさしいゲーム」ということと、稼ぎ方が正直よく分からないというのが一番大きかったです。しかし、いったんこのシステムを理解すると、急に面白さや奥深さが何倍にもなった気がしました。

——シューティングをプレーする上でのこだわりというものは何でしょうか。

TAC　ハイスコアを目指すとなると危険を伴うプレイを避けることはできませんし、人間が操作する以上完全な「100%」というものもありえないのですが、失敗に対してそれらを悪い意味での言い訳にすることなく、努力や思案を怠らないという「姿勢」だけは常に失わないようにしたいと思っています。これはゲームに限ったことではないと思いますけど。

——TACさんにとってハイスコアはなんでしょうか？

TAC　初めて全国一位のスコアを取ってから、早いものでもう8年ぐらいになります。

今思えば、「ゲームを楽しむ」という根本を見失ってハイスコアだけを妄信的に目指していたところもあった気がします。それが悪いとはいえませんが、本質的にはそれはちょっとおかしいはずで、やはりそのゲームが好きで、アーケードという業界が好きで、このスコアという文化が好きで、それらを楽しんだ結果をすべて含めてハイスコアというものにつながるのがいいなと最近は思います。

ハイスコアを目指すとなると肉体的・精神的につらいことも度々ありますが、真剣に取り組んだ結果だからこそ本気で喜ぶことも悔しがることもできると思うし、それがどんなスコアであっても必ず本人にとって大きな価値があると思います。

——今のスコア業界に関してどう思われますか？

TAC　自分もこの業界で知り合いが増え始めたころ、自分より年下の人がどんどん出てきてくれたらうれしいな……という期待をしていたんですが、身の回りに自分よりも若いプレイヤーがあまりいないのが正直残念です。今の業界的に仕方がないことなのかもしれませんが……ただ、こういう状況だからこそ、若い方でスコアに興味をもってくれる人は頑張ってほしいと思いますし、応援もしています。

自分に関していえば、最近はちょこちょこと攻略DVD（※2）のプレイヤーなどをやらせていただいているのが非常にありがたいことです。DVDもおおむね好評のようですし、今度「わっしょい！」というイベントにも出演者として参加させていただきます。これらを機会に、この業界に興味を持ってくれる人がまた増えてくれることを願っています。そんな訳で（？）、スコアをやる時間、スコアを目指そうと思うゲームがあるうちは、もうしばらく頑張ってみたいと思います。

（2008年3月9日Game in えびせんにて）



Clover-TAC

いままでに『エスプレイド』、『プロギアの嵐』、『怒首領蜂大往生』、『エスプガルーダ』など多くのタイトルで全一スコアを獲得している。ほかにも、テトリスなどシューティングとは違うジャンルのタイトルも獲得されている。

また、虫姫さまオフィシャルDVDにてマニアック・レコの収録にも協力している凄腕プレイヤー。

シューティングイベント「わっしょい！1周目」開催！

有名シューター勢ぞろい！

2008年3月16日にお台場にてシューティングイベント「わっしょい！1周目」開催された。

このイベントでは日本最狂シューター軍団と呼ぶにふさわしい豪華スコアラーたちが出演。もちろん「TAC」氏もこのメンバーの一人だ。

「わっしょい！1周目」の全貌については、今後の月刊アルカディアにてお伝えする予定となっているので、お楽しみに！



会場には、100名を超える参加者でいっぱいになった！

巨大スクリーンと解説によって観戦者も生の緊張感を味わうことができた。



用語説明

（※1）撃ち返し弾
レベル3を5回選択すると、その5回目から敵を破壊したときに撃ち返し弾が発生するようになる。撃ち返し弾は自機の使い魔に接触すると消滅し、アイテムカウンタが上昇しスコアにも加算される。そのため、スコアアップの重要な要素となっている。

（※2）攻略DVD
ケイブによって発売された『エスプガルーダII』、『虫姫さまふたり』のオフィシャルDVD。知らない人はいないであろう全一シューターたちが参加している。現在はどちらも販売していないが、「ケイブ祭り」などで手に入れることができる可能性もあるため、機会を見つけたら、チャンスを逃さぬよう入手して、彼らのプレイを見ておこう。

当コーナーではハイスコア集計店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……◎店舗名 ◎連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）◎店長およびハイスコア担当者名 ◎サンプルとして店舗のスコアを10項目 ◎お店のPR文、以上を官製はがきに明記して、下記のあて先までお送りください。
あて先　〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

ハイスコア集計店一覧

都道府県	店名・住所	URL・営業時間・電話
北海道	GAME 41	http://game41.web.infoseek.co.jp/
	札幌市東区北41条東1丁目2-15 ロイアルハイツ 1F	【営】11:00～27:00 ☎011-751-9772
青森県	フリーウェイ八戸店	
	八戸市長苗代4-1-20	【営】9:00～24:00 ☎0178-20-5612
埼玉県	デイトナⅢ	
	川口市芝新町4-30 星野ビル B1	【営】11:00～24:00（土・日・祝は10:00～24:00）☎048-269-8119
	ゲームファクトリーマグマ 川越店	http://magma-kawagoe.sblo.jp/
	川越市脇田町9-3 Kスクエアビル B1	【営】10:00～24:00 ☎049-222-8839
千葉県	ゲームビンゴ	http://www008.upp.so-net.ne.jp/gamebingo/
	市川市相之川4-6-18 YKビル 1F	【営】10:00～24:00 ☎047-395-2065
	ゲームセンタークラウン	http://am.ge-sen.com/?3478
	佐倉市王子台1-21-14 羽鳥ビル2F	【営】9:00～24:00 ☎043-462-1203
東京都	グッデイ21	
	江東区北砂7-4-4	【営】13:00～24:00 ☎03-5690-0821
	大久保アルファステーション	http://www.alpha-st.co.jp/index2.html
	新宿区百人町2-17-2 アルファビル	【営】10:00～25:00 ☎03-5330-8595
	AMUSEMENT LAND Kentagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/
	新宿区百人町1-10-7	【営】10:00～25:00 ☎03-5386-2460
	AMUSEMENT LAND Kyontagon	http://www6.ocn.ne.jp/~am-seiko/
	新宿区百人町1-18-11	【営】10:00～25:00 ☎03-5330-6226
	プレイシティキャロット巣鴨店	
	豊島区巣鴨1-15-1 ミヤタビル B1～B2	【営】10:00～24:00 ☎03 3943 6735
	ゲームスタジオキューブ	
	板橋区赤塚2-2-18	【営】10:00～24:00 ☎03 3554 2261
	Game in えびせん	http://www.ebi-cen.com/
	練馬区旭丘1-75-12　ヤジマビル 2F	【営】12:00～24:00 ☎03-6909-4776
神奈川県	マットマウスパートⅡ	http://www.matmouse.jp/
	川崎市中原区新城1009 久我ビル 1F	【営】14:00～24:00（土・日・祝は12:00～24:00）☎044 751 8570
	イミグランデ 相模原店	
	相模原市東淵野辺4-15-1	【営】10:00～24:00（土・日・祝は9:00～24:00）☎042-753-8881
愛知県	ゲームBOX.Q2	http://nmt.cside.com/q2/
	名古屋市中村区則武1-16-8 第一Uコーポ 1F	【営】9:00～24:00 ☎052-452-0920
	GAME-COLLEGE	http://www.college1.co.jp/index.html
	愛知郡長久手町山越110	【営】11:00～24:00 ☎0561-61-1439
	天野スポーツのゲームコーナー 天野ゲーム博物館	http://amano museum.at.infoseek.co.jp/
	西尾市高砂町41番地	【営】9:00～24:00 ☎0563-56-7953
	ハイテク セガ 豊田	http://www.sega-am.jp/
	豊田市深田町1-65-1	【営】10:00～24:00 ☎0565-26-6777
京都府	GAME's WiLL	http://www.gameswill.co.jp/
	京都市左京区一乗寺高槻町20-1	【営】10:00～24:00 ☎075-711-1435
	GAME'S MILK	http://www.milk.uji.kyoto.jp/
	宇治市大久保町北ノ山101-5	【営】8:30～24:00 ☎0774-44-5770
大阪府	チャレンジャー ABABA天神橋店	
	大阪市北区天神橋3-8-23 コア扇町ビル 1F	【営】9:00～24:00 ☎06-6357-6677
	アミューズメントスタジアム豊中	
	豊中市玉井町1-1-1 エトレ豊中 205号	【営】10:00～24:00 ☎06-6857-5700
和歌山県	ピタゴラスMQ	http://pita-mq.com/
	和歌山市加納319-1	【営】10:00～24:00 ☎073-472-3566
島根県	ゲームスポットハロウィン	http://www.harolapi.com/
	出雲市渡橋町985-3	【営】10:00～24:00 ☎0853-23-0731
高知県	えの木	
	高知市旭町3-104	【営】10:00～24:00 ☎088-825-3293
福岡県	モンキーハウス本館	http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml
	福岡市中央区六本松2-6-7	【営】10:00～24:00 ☎092-731-0052
	サブカルチュア	
	筑紫野市二日市北1-2-3 黒崎ビル	【営】9:00～24:00 ☎092-922-9010
熊本県	ゲームプラザ・ショールーム	http://www.eurus.dti.ne.jp/~shimada/
	熊本市黒髪5-4-62	【営】10:00～24:00 ☎096 343 9831
	SPOLA九品寺	
	熊本市九品寺5-10-15	【営】10:00～27:00 ☎096-372-5700
鹿児島県	プレイシティ中央町店	
	鹿児島市中央町34-10	【営】8:00～24:00 ☎099-252-8884
	電脳遊園地ハリケーン鹿屋店	http://hurricanekanoya.fc2web.com/
	鹿屋市本町9-16 ハリケーンビル 1F	【営】11:00～26:00（金、土、祝前日は27:00まで）☎0994-41-4188

次回集計
（アルカディア6月号掲載）は
2008年4月20日(日)
までに出されたスコアで、
4月23日(水)当日消印まで有効です。

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加・変更ルール

バーチャファイター 5 Ver.D

【スコア】、【タイム】の2部門で集計します。
■工場出荷設定[GAME DIFFICULTY:NORMAL、POINT:2、TIME:45]
※使用キャラ、カードの使用は問いません。
これにともなって『バーチャファイター 5 Ver.C』は集計打ち切りになります。

ハイスコア通信

●ゲームセンタークラウン（千葉県）
何かと忙しい時期ですが、皆さんガンバッテいます。一丸になって『虫姫さま ブラックレーベル』と『デススマイルズ』にとSTG中心でこれからも頑張っていきますよ!!

●えの木（高知県）
みっしー、IZK、シエンタ（笑）の各氏、突然の訪問にもかかわらずいろいろとありがとうございました。いろいろと鳥肌が立ちました。NAL君、タラちゃんのご結婚おめでとう♪
さべつ　W@おとこ汁

●スポラ九品寺&ショールーム（熊本県）
アヴァロンの鍵弐鍵聖戦・魔導レベルALL35（カンスト）・召喚技術認定試験ALL Sランク。ローザ千年の戦いに終止符。
byスポラ

●Game in えびせん（東京都）
何故か『鉄拳3』が盛り上がってますw

●ゲームBOX.Q2（愛知県）
闘劇予選も始まります。スコアラーの方も頑張ってください。

●ゲームファクトリーマグマ川越店（埼玉県）
残念ながら、2月末で閉店することになってしまいました。今後は姉妹店マグマックスをよろしくお願い致します。そして多摩センター店がオープンしました。近隣の方、これからよろしくお願いします。

●大久保アルファステーション（東京都）
当店4階フロアを「機動戦士ガンダムフロア」にしました! 最新作の「ガンダムVS.ガンダム」を始め、歴代のガンダムゲームが勢ぞろいしています!　1フロアまるまるは圧巻です!　ぜひご来店ください!

●サブカルチュア（福岡県）
『鉄拳6』対戦台2セット150円で大好評稼働中です。

●プレイシティ中央町店（鹿児島県）
南国だろうが、桜島が横にあろうがまだまだ寒い日が続いています。ガンダム・KOF'98、QMAの新作ラッシュで熱い遊都をよろしくお願いします。あ、副店長になりました。（D.D.D.）

■申請方法

①左ページに掲載のハイスコア集計店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。
②右下の個人申請用紙を141%に拡大コピーして切り取る。そこに必要事項を記入して官製ハガキに貼り付け、当コーナーあてに送る。
～注意　個人申請用紙をご利用の皆さまへ～
　個人申請用紙を使用してハイスコアを申請する場合は、ゲームセンターの「名前」「電話番号」「住所」に加え、店長の名前を記入してもらい、店長名が分かる印鑑を捺印してもらってください。店長名と捺印が無い申請は集計対象外となります。
　スコアを申請する際は、プレイする前に署名・捺印をしてもらえるかどうかを確認することをおすすめ致します。
※店長名の印鑑の代わりに店名の印鑑が押されていても、集計対象外とします。

■スコア申請のルール

1:申請は1クレジット完全一人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること（部門によっては二人になる場合があります）。
2:難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。
3:プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。
・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）
・複数ボタンの同時入力を一つのボタンで行なうもの
　どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にその旨（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。
4:大型筐体ものの改造は原則として禁止。
※ルール3、4ともに、1995年12月以前に集計を開始されたゲームに関してはこの限りではない。
5:スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などはすべて正確に記載されていること
※ハイスコアは原則として面数優先。面数か同じ場合は点数の高い方が上位になる。例えば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。
　対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

ARCADIAMAGAZINE.com
アルカディアHPでは「基本的な集計ルールと応募方法」「各ゲームの集計に関する注意」「よくある質問とその解答」などハイスコア集計に関する情報を随時更新しています。
PC　http://www.arcadiamagazine.com/
i-mode　http://www.arcadiamagazine.com/i/

ハイスコアのあて先は
〒102-8431　東京都千代田区三番町6-1
(株)エンターブレイン アルカディア編集部
「全国集計ハイスコア」係
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

個人申請記入用紙

ゲーム名　　集計部門（キャラ・コースなど）
スコア（タイム）
面数　　難易度
備考
達成日　　年　　月　　日
稼点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）
ゲームセンター　名前
電話
住所　都道府県　市郡区
スコアネーム（最大20文字）
以上のスコアを記録したことを証明します。
店長　(印)
このほかに個人申請がある場合　申請枚数(　　)枚
※ハガキの表に住所、氏名、年齢、電話番号を忘れずにご記入ください。

ハイスコアの問い合わせは　E-Mail、FAXをご利用ください

■E-Mailでのお問い合わせに関して　　あて先　hi_score@arcadiamagazine.com
※メールタイトル（subject、件名）には必ず「ハイスコアに関する質問」と明記してください。
■FAXでのお問い合わせに関して　　問い合わせFAX番号　03-3265-7340
質問をお寄せいただく場合、氏名/住所/電話番号/返信用メールアドレスまたはFAX番号を必ず明記ください。また、電話でのお問い合わせには一切お答えできません。お問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願い致します。

バチャッ子インフィニティ5

©SEGA

闘劇'08、BT杯決勝……今年はどんな闘いが!?

オフィシャルイベント「圧倒的ツアー」は一段落、しかしこれから闘劇'08予選にビートライブカップ決勝、新作の登場など、まだまだ話題は尽きないVF業界。この春〜夏もアツいぞ!!

EVENT

アルカディア＆セガPresents 「ちび太が行く、ぶらり組み手の旅」2月の組み手結果

今月は、「ちび太」のお膝元・池袋と栃木県は小山での組み手をリポート！

池袋では、東京ということもあり「普段からちび太を見慣れているから、人は少ないか……」と思いきや、参加者・ギャラリー合わせ約120名のプレイヤーが来場！　ちなみに筆者は戦績プレートに当選したものの、セクシー氏の圧力に負けて返上（笑）。

小山会場では、当日あいにくの雪模様にもかかわらず、多くのプレイヤーが足を運び、最後までイベントを盛り上げてくれていたぞ!!

■勝者コメント（池袋会場）

リングネーム	キャラ	コメント
ヤクモ☆兄貴	ラウ	暴れラウでした
†メタナイト†	パイ	キツかったです!!
ふ〜ど	リオン	楽しかったです
柚育ち☆鮫島	ベネッサ	ドキドキしたした
ホームズ[Isumi:ao1]	ジャッキー	マヤウルのおくりもの。
ゴウ太	ゴウ	負けなかったよ☆

■勝者コメント（小山会場）

リングネーム	キャラ	コメント
（娘）美魅（娘）	アイリーン	アントラーサモハンLOVE



池袋での組み手の様子。なぜか、ふ〜どもちゃっかり参加。午前中で整理券が無くなるなど大盛況だった。



小山会場の様子。雪の中、プレイヤーのモチベは高かった。足元の悪い中、お疲れさまでした！

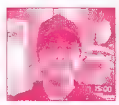
バーチャ者ちび太が行く！ ぶらり「組み手」の旅

■WINNERS 〜今月の勝者たち〜

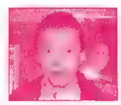

ヤクモ☆兄貴


†メタナイト†


ふ〜ど


柚育ち☆鮫島


ホームズ[Isumi:ao1]


ゴウ太

※写真OKの了承をいただいたプレイヤーの方のみ掲載しています。

EVENT INFO 『VF5』オフィシャルサイト内「ぶらり組み手の旅」ページ
http://www.virtuafighter.jp/burari_all.html

Monthly Virtua God Journal ちび太通信



ちび太です☆今月はお店紹介をお休みして、僕がゲストで招待されているイベント情報をお届けしたいと思います。日程は4月5日（土）と4月19日（土）、組み手や大会を予定していて、僕のほかにゲスト実況としてVF実況の第一人者「あの人」も！　皆さん、ぜひ参加してくださいね。

ちび太＆マル某（笑）のゲームパニック・組み手イベント詳細

開催日：4月5日（土）
店舗名：ゲームパニック佐野
住所：栃木県佐野市高萩町 1340 フェドラＰ＆Ｄ1階
電話：0283-27-1829
駐車場：1,000台
HP：http://www.g-sen.net/lb_shop.php/199/
担当：川名・水谷
対戦筐体：2セット

【イベント内容】
12：00〜　公式大会（参加費　一人100円）
16：00〜　ちび太組み手（参加費　一人100円）

開催日：4月19日（土）
店舗名：ゲームパニックつくば
住所：茨城県土浦市中村東 1-1-1 サンタスワールド内
電話：029-843-8295
駐車場：800台
HP：http://www.g-sen.net/lb_shop.php/150/
担当：清水・小蔦
対戦筐体：2セット

【イベント内容】
16：00〜　ちび太組み手（参加費　一人100円）
18：00〜　3on3大会（参加費　1チーム300円）

よもやまインフィニティ バチャっ子インフィニティ5では、『VF5』に関する各種を募集中です。イベント告知やプレイ中の疑問、アルカディアバーチャライターへの質問、オススメバーチャスポットの紹介、「ちび太」へのイベント依頼など、とりあえず関係のありそうなネタは当コーナーまで。投稿は ・vf5@arcadiamagazine.com

EVENT

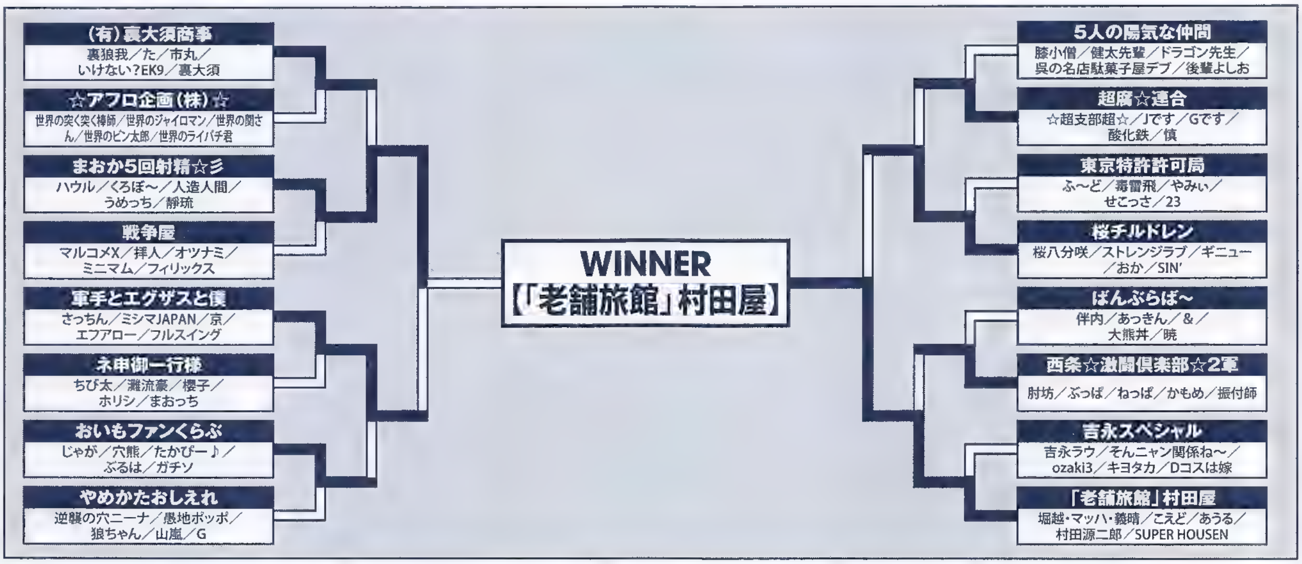
山口県初上陸！　カップ戦のだいご味をたん能す!?

「第2回女帝杯 VFRカップ戦5on5」大会結果

今期8回目のカップ戦となった「第2回女帝杯」が、スーパー銭湯（!?）カッタの湯（宇部市）にて盛大に開催された。

当初は参加チーム数が不安視されたものの、フタを開ければ36チームが集結！　このサプライズに地元勢が奮起し、強豪遠征組に対して相当の頑張りを見せる。それを象徴するかのように、「ふ～ど」擁する【東京特許許可局】を、島根系チーム【桜チルドレン】が撃破（同チームはベスト4進出）！　戦力均衡化を大いに印象付けた。

ファイナルは大方の予想通り、東の【「老舗旅館」村田屋】（こえど／あうる／村田源二郎／SUPER HOUSEN／堀越マッハ義晴）、西の【まおか5回射精☆彡】（ハウル／くろぼ～／人造人間／うめっち／静琉）という最近のお約束カード。試合は早めの「こえど」投入策が失敗に終わり、関西勢がa-cho杯に続く今期2勝目か……!?　と思いきや、ここから大将「あうる」がドトウの巻き返しを見せて、Wウイニングポイントの末にまさかの逆3タテ奪取！　濃密な盛り上がりを見せたのはいうまでもない。



EVENT

2年ぶりのレッドカーペットを踏みしめろ！

第9回VFR ビートライブCUP大会概要

2006年開催の前大会以降、事実上の活動停止となっていましたVFRですが、今なおタギる（!?）アツいプレーヤーからの要望もあり、カップ戦に当たる大会は各地で開催されてまいりました。

そして、このほど若干の幸運もあり（詳細割愛）、いつも通り「ディファ有明」にて約2年ぶりのBT杯開催がここに決定しました！

VFにおけるチーム戦の最高峰として長年プレーヤーに認知されてきましたが、2008年現在でもその輝きは失われていないと、ここまでの盛り上がりで確信しました。そして満を持して『VF5』初使用となる今大会は、間違い無くエキサイティングなものとなるハズです。

（Text：◯Y）



全バチャっ子にお届けする一大スペクタクル劇場（苦笑）、君は歴史を紡ぐのか!?　それとも証人となるのか!?

第9回 VFR ビートライブ CUP
開催日：5月3日（土）
開催地：ディファ有明　東京都江東区有明 1-3-25
受付：～4月20日（日）※開始日は Web にて
エントリー費用：1チーム￥15,000
Web サイト：beat-tribe HP にて
※その他、ルール等の詳細は Web にてご確認願います

EVENT

今期最終戦は北関東！　ラストシードはだれの手に!?

「2008 VFRファイナルカップ5on5」開催

ビートライブカップ本選の日程がスライドした関係、以前からリクエストのあった関東近郊でのカップ戦が、群馬県はアミュージアム前橋店にて急きょ開催される運びとなった。最大プレイヤー数を誇る関東／東京エリアだけに激戦が予想されるが、まだシードを持っていない強豪プレイヤーは、このラストチャンスに賭けるべし！



決勝大会を控え、最後のカップ戦！　関東～東京の強豪が終結する激戦区と思われるが、それだけに見応えも相当なモノになると予想される！

2008 VFR ファイナルカップ 5on5
開催日：4月13日（日）
店舗名：アミュージアム前橋　群馬県前橋市国領町 2-200-6
電話：0272-37-4234
受付：～4月9日（水）まで　**参加費用：**1チーム￥10,000
ルール：本選に準ずるルール（チーム内3キャラ使用、キャラ変更無しなど）
大会時間：11：00～
Web サイト：beat-tribe HP にて

Virtua Fighter 5 ™

Version D

※記事中のコマンド表記は、特別な場合を除きキャラクターが右を向いているときのものです
※記事内のダメージ、フレーム数値、技後の有利／不利などは編集部調べによるものです
※文中では以下の略称を使用している場合があります。オフェンシブムーブ→OM、ディフェンシブムーブ→DM（[illegible]）

闘劇予選開催間近！まだまだやり込める!!

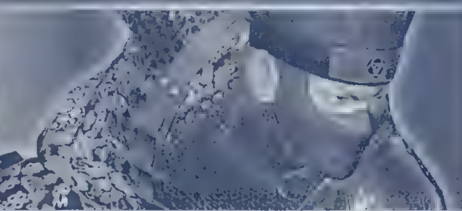
ここにきてモチベーションの上がるイベントが盛りだくさんの『VF5』。新作も登場することだし、この春～夏はVFで盛り上がれ!! 新コーナーでは、Sランクキャラのクラッシュ記事を連載開始。「汚いなさすが忍者きたない」とグチをこぼす前に、徹底対策しよう!

バーチャファイター5 VERSION D
■メーカー：セガ
■ジャンル：3D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■バージョンアップ日：2008年2月6日
■使用基板：LINDBERGH

ピンポイントクラッシュ～カゲ編～

Sランクキャラ対策講座

vs.影丸



使用率が高く、Sランクに位置付けされているカゲ。今回は、そのカゲ対策を紹介しよう。

Text:[illegible]

主な性能を見直す

カゲのキャラ特性として、半回転を含む豊富な中段技、それと対になる多方向の投げ、攻防の使い分けが[illegible]。

さらに、ステージによる戦力のバラつきがほとんど[illegible]

[illegible]

その場からの二択が届きづらくなるので、背中側への避けも交えてうまく対応していこう。

[illegible]を意識しよう。カゲはしゃが[illegible]

[illegible]



ダメ、絶対

[illegible]





ときには割り切ろう

[illegible]マルヒットでくら[illegible]い、と割り切るのも重要。カウンターヒット時は、カゲの[illegible]がしゃがめないので注意しよう。



[illegible]

あえて挑もう、遠距離戦

[illegible]

カゲに対して[illegible]



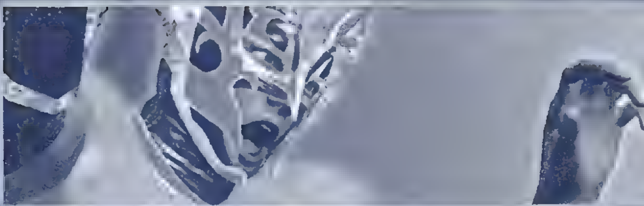
[illegible]

Virtua 5 [illegible]

ネタに頼らない戦い方を

対戦攻略

エル・ブレイズ
El Blaze



今回はブレイズの苦手とされる遠距離戦をメインとした立ち回りを解説していこう。

遠距離戦を制す

リーチに乏しいブレイズを使う上で、遠距離戦の立ち回りは命題といえる。ここでは、いかにして得意の近距離戦に持ち込むかを紹介していこう。

遠距離戦では、まず体力を奪われないことを第一に考え、無理な接近は控えよう。ブレイズはARMの移動性能が優秀であるため、前ダッシュ→後ろ歩きの繰り返しだけでも十分なけん制行動となる。ここで相手が技を出してくるようであれば、シャドウランス（[illegible]Ⓚ）や後述のシャドウハンマー（[illegible]+Ⓚ）でのスカし確定を狙っていこう。

前述の行動で相手のけん制を抑止することができれば、近距離戦へのプロセスは整ってくる。距離を詰めてからの立ちⓅやハイスピードジャブ（[illegible]）などを[illegible]たり、フェイクロール（[illegible]）で一気に接近して、ヴィーナス（フェイクロール中[illegible]）と各種投げでの二択を仕掛けるのも有効だ。

[illegible]体力勝ちしている状態について、この場合ではシャドウスピア（[illegible]Ⓚ）でのけん制がオススメ。技のリーチが長い上に前進しないため、置いておく技として非常に優秀だ。カウンターヒット時のダメージが大きいため、安易な接近を阻止できるぞ。



遠距離では、「動き」でけん制することが重要なファクターだ。



[illegible]

確定反撃を極めろ

ブレイズは確定反撃に用いる技もそろっている。中でもシャドウハンマーでの反撃は、全キャラ中屈指のダメージ効率を誇るので、成否が勝率に直結してくる。これは必ずマスターしよう。コマンドの性質上、立ち状態から瞬時に出すには慣れが必要だが、それに見合ったダメージを約束しよう。

主に反撃を狙える技として、ディレイ中段起き上がり攻撃やアキラの掃腿（[illegible]）をはじめとする各キャラのヒザクラスが挙がる。投げをしゃがんだ際やスカし確定にも重宝するので、逃さず決めよう。



[illegible]

画面からのガード不能連係を狙え!!

対戦攻略

サラ・ブライアント
Sarah Bryant



立ちⓅ側面ヒットからの、ガード不能連係を紹介。使いこなしてダメージ効率を上げよう。

二つのガード不能連係の性質を覚えよう

[illegible]ヒットさせたときは、〔[illegible]〕と〔ⓅⓅ⇧ⓅⓀ〕がガード不能連係になる。〔[illegible]〕よりも大きなダメージを与えられるので、それぞれの特性を覚えて有効活用していこう。

〔[illegible]〕は3発目が全回転攻撃であるために、特殊入力の避けでもかわすことができない実質上の連続技。ヒット後はわずかに不利となるが、[illegible]でヒットさせたときは側面状態を維持する。このときは[illegible]のOMでほとんどの技をかわせるので、[illegible]の中段攻撃をつぶせる[illegible]としゃがみ[illegible]を使い分けて攻めを構築しよう。

〔[illegible]〕は威力の高さと、ダウンを奪える点が魅力。4発目を特殊入力の避けでかわされてしまうが、回避難度は高いので積極的に狙っていいだろう。しっかりと避けてくる相手には、〔[illegible]〕で止めてからの〔[illegible]〕や投げを使っていこう。なお、〔[illegible]〕や〔[illegible]〕では普通にガードされてしまうので注意。



4発目ヒット時は、しゃがまれても[illegible]が大きい。



立ちⓅの側面ヒット時は〔ⓅⓅ⇧ⓅⓀ〕がガード不能。〔ⓅⓅ⇧Ⓟ〕コマンドが若干難しいので、落ち着いて入力しよう。



〔ⓅⓅ⇩Ⓚ〕はかわされることはないが、状況によっては正面ヒットになってしまうので注意。

使いどころ考察

最も狙いやすいのが、〔[illegible]〕のカウンターヒット後。〔[illegible]〕コンボ始動技ガード後などの[illegible]フレーム有利な状況からなら、中量級ですらつぶせるのでうまく使っていこう。壁際では〔[illegible]〕で側面壁やられを誘発した後の追撃として使える。壁との位置関係によっては〔ⓅⓅ⇧ⓅⓀ〕で壁貼り付けを狙うことも。サラの背中側が壁で、壁との角度が0～45°程度の状況で狙っていこう。

そのほか、バイの（[illegible]）など突進力のある技を避けたときの反撃技としても狙っていける。



[illegible]Ⓚ〕での側面壁やられを狙[illegible]攻めが大幅に強化

Virtua 5

ブレイズ補足：近距離戦ではジャブ～ローキック（Ⓟ⇩Ⓚ）の性能に注目。届伸を崩しやすい上に、ヒット時の不利は3フレームと小さい。ガンガン使っていこう。
サラ補足：〔ⓅⓅ⇩Ⓚ〕、〔ⓅⓅ⇧ⓅⓀ〕のどちらも相手が崩れたときはカウンターヒットを奪える。〔ⓅⓅ⇩Ⓚ〕は特殊な入力でガードできるとの説があるが、現時点ではガード方法を確認できず。



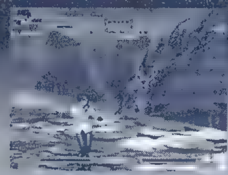
一歩上の読み合いを考える

アカツキ電光戦記 Ausf.Achse

稼働してから1カ月が経過した「アカツキ電光戦記 Ausf.Achse」。基礎ができたら、対戦で重要な攻性防禦に絡んだ読み合いを突き詰めていこう。

アカツキ電光戦記 Ausf.Achse
■メーカー：SUBTLE STYLE
■ジャンル：2D対戦格闘
■操作方法：8方向レバー＋3ボタン
■発売日：2008年2月末（稼働中）
■使用基板：NAOMI

対戦の読み合いをさらに深く



打撃を受け流すことのできる攻性防禦と、空中投げについての読み合いをさらに詰めてみる。細かい知識の積み重ねでレベルを上げていこう。

安易な攻性防禦を狩る

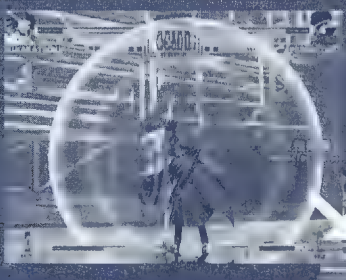
ボタンを押すだけで切り返せる攻性防禦はお手軽だが、読まれると簡単に対応されてしまう。特に危険なのが対空で使う攻性防禦。攻性防禦からの反撃技は発生が立ち状態からだと全キャラ6フレームとなっている。相手が低い打点でジャンプ攻撃を当てにきた場合、攻性防禦を狙うと反撃技が当たる前に相手が着地してしまい、ガードされてしまう。

低い打点でジャンプ攻撃を重ねられるチャンスは起き攻め以外ではあまり無いが、きっちり低い打点でジャンプ攻撃を重ねられる場面では、相手の攻性防禦を無視した読み合いを仕掛けられるので非常に重要なテクニックとなる。

低い打点でジャンプ攻撃を当ててうまく攻性防禦〜自動反撃を誘えてガードできた場合は、見てから自動反撃を攻性防禦で取ってしまうか、少し難度は上がるが、自動反撃をガードする前に即無敵技を出して自動反撃技を刈り取ってしまおう。

投げを決めたときに受け身を取られず、さらに相手が起き上がるまでの有利時間が長いキャラは、上記テクニックで安全に起き攻めできるぞ。

飛び込み時に相手の対空攻性防禦を、低い打点で当てるジャンプ攻撃で無効化しよう。





特に狙いやすいのは起き攻め時。うまく誘ったら、必ずお釣りを入れてあげよう。入力の簡単な攻性防禦がオススメだ。

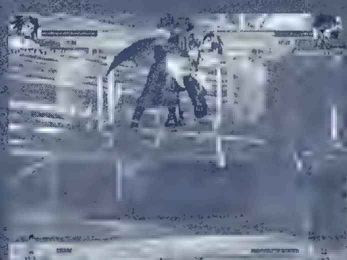
空対空を封じる

ジャンプの素早いキャラが多い上に、左記のようなテクニックを使われると対空攻性防禦が機能しなくなり、相手の跳び込みを許してしまいがち。そんなときに対空で役に立つのが空中投げだ。

ほぼ全キャラで最速の発生となる空中投げは、3フレームで投げの判定が出る。キャラにもよるが間合いもそこそこあるので相手のジャンプが読めている場合は、かなり頼れる対空手段となる。空中投げの空振りの硬直があまり大きくないのも利点の一つだ。

空中投げを狙ってくる相手に対して、跳び込む側は持続の長いジャンプ攻撃を早めに出して「置いておく」といい。空中投げを狙って跳んできた相手を迎撃しやすい上に、相手にもし空中ガードをされたとしても先に着地できることがほとんどなので、一方的に技をガードさせに行けるぞ。相手は1回空中ガードしている状態なのでガードクラッシュを狙いにいきやすい。

逆に「置き技」を読めた場合は、着地前をたたき落とすか、着地に技を重ねて対応していこう。

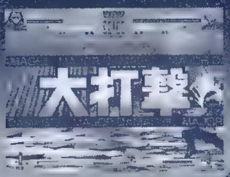


非常に重要な空中投げ。まずは狙ってみてどれくらいの間合いで吸い込めるか感覚をつかもう。昇りで出したジャンプAの空振りが狙いところだ。



相手が空中投げを狙っていそうな場合に役立つ「置き」ジャンプ攻撃。判定が強ければけん制としても優秀な選択肢になる。

連続技を伸ばしてみる



ちょっとクセのある仕組みが存在する空中時やられ。仕組みを覚えておけば、連続技のダメージを飛躍的に伸ばせるハズ。

空中のやられについて

本作はジャンプ中の相手に攻撃を当ててもすぐにダメージ復帰をされてしまう。しかし、1発攻撃を当てた後にすぐ次の技を連続ヒットさせると相手を空中受け身不能の状態に持ち込める。これを利用すれば、空対空でジャンプA→ジャンプBなどを連続ヒットさせて、さらに着地後に落ちてくる相手に技をたたき込むことができる。

若干難度は上がるものの、あらかじめ連続ヒットする早さでジャンプA→ジャンプBを入れ込んでおき、相手がジャンプしなかったとき用に、ジャンプ下り時の技を出すことができればさらに効率のいい動きができるだろう。相手の動きをよく見つつ、空中投げと使い分けていきたい。

画面端での追撃

本作は左記の空中での連続ヒットによるやられのほか、アカツキの➡+Cなどで浮かせて着地まで受け身の取れない状態にしてしまえば、相手が地面に落ちるまで何発も追撃を当てることができる。画面端なら間合いが離れないので、連続技を大幅に伸ばすことが可能になる。

A攻撃を複数回当てるのが簡単だが、ダメージを稼ぎたいので硬直の少ない特殊技や必殺技を中継に取り入れよう。アカツキのA徹甲脚や鼎二尉の➡+C、エレクトロゾルダートの➡+C、アノニムの立ちCなどが代表的。追撃を当てるたびに相手の高度が下がっていくため、硬直の少ない技を複数回当てたら、締めの技でフィニッシュしよう。



空対空でリターンを取りたい場合は、2発目の技も入れ込んでおこう。



首尾良くヒットすれば、着地後の追撃で一気にダメージを稼げるぞ。



画面端で浮かせる状況を作ったらチャンス。刻み用の技を複数回当てて……



ダメージを稼いでいこう。ゲージもたまるので一石二鳥だぞ。

●基本的なパターン

最も簡単なのが、画面端近くでジャンプ中の相手に空対空で連続ヒットさせた後。相手の高度が高いようなら再度ジャンプ攻撃を当てて、着地A攻撃などで拾っていこう。ほとんどのキャラが狙えるぞ。



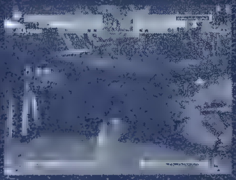
●アカツキ　➡+C始動

➡+Cは、中下段からつながる優秀な浮かせ技。ヒット時はジャンプA→B～着地から再度ジャンプA→B～着地立ちA→立ちB→C徹甲脚が決まる。



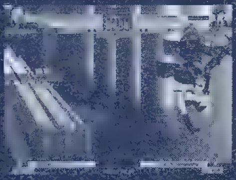
●アカツキ　➡+C始動2

➡+Cを当てた後、相手が落ちてくるのを待ってA徹甲脚で拾い、近距離立ちC→A徹甲脚→近距離立ちC→C徹甲脚。もしくはジャンプA→B→着地近距離立ちC→A徹甲脚～追撃と決めていこう。



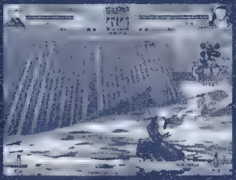
●ミュカレ　近距離立ちC始動

グングニルやミョルニルから連続ヒットが狙える近距離立ちCで浮かせたら、ジャンプB→ジャンプ中⬇+A～着地立ちA→立ちB→フェンリル、と拾おう。着地後再度ジャンプ攻撃を挟むこともできる。



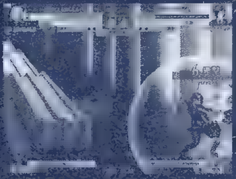
●アノニム　⬅+Cor立ちC始動

画面端付近で⬆+A→⬆+B→⬅+Cor立ちCを当てた後は、⬆+A→立ちB→立ちC～⬆+A→立ちB→⬅+Cなどで拾っていこう。弾丸を使う通常技を組み込んだ方が減るが、残弾数には要注意。



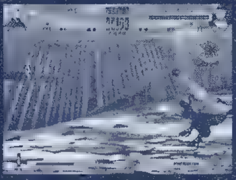
●鼎二尉　垂直ジャンプC始動

鼎二尉の垂直ジャンプCはヒット時に相手を浮かせられるので、画面端付近で当てることができれば、着地後➡+C×2→(立ちA→➡+C)×2が決まる。



●エレクトロゾルダート　➡+C始動

相手を少し浮かせる➡+Cの後は、立ちA→立ちB→Cブリッツクーゲル→立ちA→立ちB→⬅+Cなどと拾える。タメ系の必殺技が暴発しないよう、ニュートラルを意識して特殊技を出そう。



●塞　⬅+C始動

対空や画面端で活躍する⬅+C後は、立ちB→C翻身双肘→立ちA→立ちB→A翻身双肘などとつなげられる。ゲージがあるなら特攻翻身双肘までつなげていこう。

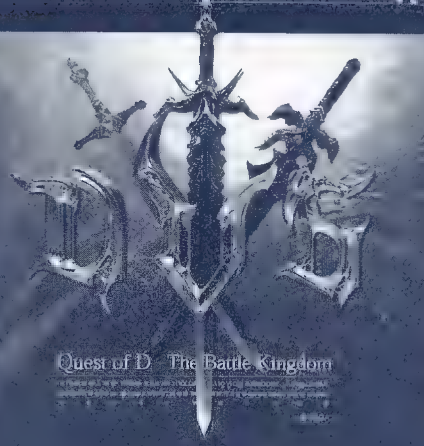


"極：上級"エリアついに開放!!

4月のイベントスケジュール

期　間	4/7(月)～4/13(日)	4/21(月)～4/27(日)
内　容	第4回VS全国大会	第9回　タイムアタックイベント
場　所	闘技場ー白虎ー	灼熱の試練
ルール	アイテム制限あり、召喚禁止、制限時間あり	ダンジョンクリアの時間を競います

※VS大会補足：大会時間は開催期間中の12：00～24：00。全国VS大会では、他のプレイヤーとのマッチングプレイによるスコアのみが集計対象です。マッチングせずに、一人でプレイした場合は集計対象外となります。
※タイムアタックイベント補足：イベントに参加制限はありません。参加するだけでもDの紋章が進呈され、さらに上位入賞者にはプラチナクレストが進呈されます。なお、Dの紋章は10個たまるごとにプラチナクレストが1枚進呈されます。



"終焉を告げるもの"が解放されて間も無いが、さらに新たなダンジョンが解放される。新エリアに登場したこのダンジョンの仕組みは!?　加えて錬成レシピなどの情報も紹介しよう。

クエスト オブ D ザ・バトルキングダム Ver.4.00C
■メーカー　：セガ
■ジャンル　：ネットワーク対応カードアクションRPG
■操作方法：タッチパネル＋アナログレバー＋4ボタン
■発 売 日：2008年2月12日Ver.UP（稼働中）
■使用基板：Chihiro™

適正協力度：上級

構造を理解すれば楽!?

背反の理

開放条件：覇者以上

左上の新エリアに登場した"背反の理"。最上級の敵が盛りだくさんだが、協力プレイならば比較的容易に中央へ到達可能だ。

"極"に怖れずチャレンジ!!

D通信の事前告知や、新エリアの名称「極：上級」を見て相当な高難度を予想した人は多いであろう「背反の理」。しかし、敵の強さこそ最上級クラスであるものの、相手にする敵の数が少ないため、容易にさばいていける。

また中ボス、ボスはそれぞれの職業が活躍でき、協力して撃破すればそれほど苦戦することは無さそうだ。道中のアイテムやクリア報酬も特徴で、道中は素材が入った宝箱を入手しやすく、クリア報酬として新アイテムを入手できる可能性がある。


極の名を怖れずにチャレンジ。慣れればサポートジョブでも立ち回れそうだ。ランク上げと報酬に優れたダンジョンといえる。

ダンジョン構成

全8階層で最後にボスが待ち受ける。その構成は右にあるチャートの通りで、ランダムマップを挟んで固定のマップと中ボスが居る形だ。

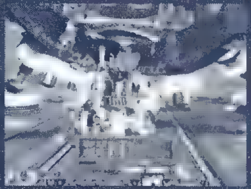
固定マップは虚空の神殿1Fと今は無き負の断章3Fになっている。虚空の神殿1Fは3パターンから選択され、回復の泉や素材宝箱が存在する。回収用にeアイテム欄に空きを作っておこう。

ランダムマップを抜けてB3Fに行くと負の断章のマップに。マップパターンは一応3パターンあるが、構造はどれも一緒だ。ここにはマップのどこかに青い鍵があるぞ。鍵を拾えば、B8Fのルームガーダー前で素材が入手できるので忘れずに。

B1F	虚空の神殿B1FMAP
B2F	ランダムMAP
B3F	負の断章B3FMAP
B4F	中ボス・ドラゴンゾンビ
B5F	ランダムMAP
B6F～8F	3連ルームガーダー
BOSS	フォートレス（中央）

武器の劣化について

個別で相手にする敵が少ないせいか、武器の劣化は少なくて済む。パーティーにもよるが、表と裏に武器を装備していればコンパクトなスキルでも最後のボス戦終盤で劣化する程度。予備に1本あればいいだろう。


eアイテムの武器なら、予備に1本持ち込もう。コンパクトなスキルでもさほど劣化を気にしなくて済むので、アイテム欄に空き枠を作りやすい。

B1F　虚空の神殿MAP

虚空の神殿の1Fのマップパターンには3種類あり、左右に分かれた方が討伐が早い部屋や、通路の横道に素材部屋があるマップなどがある。序盤ということで、回復の泉があるパターンであれば戦闘をこなしてから回復を使うようにしよう。巻物もあるので、アイテム欄に余裕があるなら回収だ。

長い通路を進むパターンでは通路の横道に部屋があり、素材などの宝箱が二つ設置してある。これらは回収してもそこまでタイムロスにならない。素材の中身は今のところ最高レベルのものは確認されておらず、召喚獣の育成用アイテムが多いようだ。

敵の種類はランダムとなっており、どのマップパターンでも各部屋に数体。二手に別れた方が効率のいいマップの場合でも、各敵を個別に相手にすれば自由な敵はほとんど居ない。各敵を素早く倒して合流しよう。マップにより階段へ到達する時間は異なるが、協力して敵を倒せばそこまで差は出ないようだ。ダメージを受けにくいマップなので、階段を降りる前に、なるべく体力が減っていない状態にしておくことを意識しよう。

回復の泉


最初に分岐して討伐をすると早いこのマップパターンは、2部屋の間に回復の泉と宝箱がある。急がずに回復しよう。

素材宝箱


素材宝箱があるパターンも存在。召喚獣育成用の実を入手できる。持ち帰ってモンスターにあげよう。

攻略度について：左上の極：上級エリアに出現した新ダンジョン「背反の理」は、単体で100%の攻略度を持っていて、現在公開されている最上級ダンジョンや今後に追加されるダンジョンとは関連性が無い。独立した攻略度があり、段位ポイントがしっかり追加されるぞ。今までのダンジョンとは、攻略度の設定が少し違うので注意しよう。

B2F・B5F　ランダムMAP

果てぬ追想や業と因果と同様に、固定マップの間に挟まる形で、この背反の理にもランダムマップが2階分挟まってくる。カッパークレストで地図を2枚交換して、必ず持ち込もう。

ランダムマップは地図を見ても強制戦闘の部屋が見分けにくく、通路に柵がある場合はその奥の部屋で戦闘をこなす必要がある。一方、部屋に見えても素通りできることがあり、極端な場合戦闘を一回もせずに階下へ降りられることもある。強制戦闘の部屋の数が少ない場合は問題無いが、数が多いと中央到達が難しい状況もあるので効率よく敵を倒そう。なお、ランダムマップ中の回復宝箱や泉はB2F、B5Fともに従来のような固定のものが見受けられない。よって、これらを探し回ってタイムをロスするのは避けること。通路を進んでいて、宝箱や泉が見えたときは寄ってもいいだろう。



部屋の数が安定しないため、対策を立てにくいランダムマップ。レベルにも影響するので部屋数が少ない場合は注意。

B3F　負の断章MAP

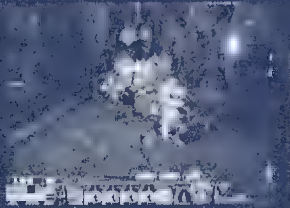
負の断章は現在はプレイできないダンジョン。マップが分からない人は、以下の仕掛けを把握しよう。最終的にはマップの上下左右の端にある4個のスイッチに触れ、中央へ戻って階下へ進む形。

まずは、一方通行の移動床でプレイヤーが個別に分断される。対応した移動床で進んだ先のルームガーダーをこなすと2人が合流でき、左右どちらかのスイッチへ。左右スイッチに触れたら、今度は上下のスイッチに向かうが、このときに内周ルートと外周ルートがある。内周ルートは壺から回復カードを入手できるが、最初の分断で逆サイドのスイッチを入れないと進めない（左右両方のスイッチを入れると内周ルートを進める）。後は内周、外周、どちらかのルートを進んで上下のスイッチに触れ、すべてのスイッチを入れればワープへの扉が開く。

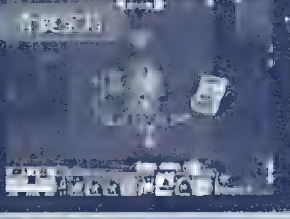
全国協力プレイでは、左右スイッチに触れる際に合流したもう一人のプレイヤーと上下に分かれて進むのが基本だ。単一方向へプレイヤー数が集中しないよう、マップをよく見てばらばらに進もう。

POINT

1：東西南北四つのスイッチに触れる
2：最初は東西のスイッチから
3：内回り、外回りどちらかで南北のスイッチへ
4：スイッチを全部入れたら中央のワープへ



左右のスイッチを入れたときに、同方向に居るプレイヤーが上下のどちらに進むかをよく見よう。ばらばらに進めば、すぐに四つのスイッチに触れるのでスムーズに進める。



この階のどこかに、鍵の入った宝箱がある。外周ルートや、戦闘を終わらせた後に開く通路にランダムで設置されているので、進行の妨げにならない程度に探そう。

B6～8F　3連ルームガーダー

ランダムマップを抜けると、ルームガーダー戦が3回ある。2回目のルームガーダー後には、時輪の狭間と同じ地形で青鍵を使う扉があり、中には素材が入った宝箱があるぞ。B3Fで鍵を回収しておこう。3連ルームガーダーに出現する敵は強敵ぞろいで、一度に6体相手となる。中央手前の敵は中ボス扱いで、ほぼ状態異常にならないので注意。



おなじみの連続ルームガーダー。中央手前の敵は、体が黄色く光っていて状態異常をほぼ受け付けないので危険だ。



2回目のルームガーダーの後には扉がある。B3Fで青鍵を回収できれば、ここで素材を入手できるぞ。

B4F 中ボス・ドラゴンゾンビ

負の断章マップ後に立ちはだかるドラゴンゾンビ。忘却の神殿と同じ仕様でグールを召喚してくる。災禍の侵蝕の仕様ではないので、比較的楽に倒せるだろう。ただし、近接職でガスばかり出されると倒すのに時間がかかりやすく、中央到達の障害になることがある。

ランダムマップが長かった場合は、闇耐性を上げた上で多少ごり押しすることも視野に入れよう。ワープゾーンはマップ上方に出現するぞ。

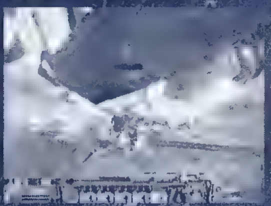


魔法使い系や狩人が居ると楽。近接職のみの場合は注意。

BOSS　フォートレス

時輪の狭間と同様、雷系統の攻撃を加えると移動中の足の攻撃が厄介になる。とはいうものの4本の足を破壊してコアを開けば、大抵2ターン程度で倒すことができるので、コアの開閉タイミングを仲間と合図していけば怖れることはない。

足に対しては、ダメージの入りやすい弱点側からの攻撃が難しいため、気にしない方が無難。コアが閉まった後の高速移動モードは、一度通過した場所に行くようにすればいい。



高速移動モードにやられないように、動きをよく見よう。

戦士系

属性耐性は火を上げつつ、中ボスを見据えてカスタムアイテムで闇耐性を上げるものを持ち込むといい。スキルは動作がコンパクトなものが対応しやすい。できればドラゴン系武器を使えるものをセレクトして、中ボスの速攻撃破を。

僧侶系

デスティニーフィールドとセレニティーを使える司教が、かなりの戦力になる。回復カードが拾いやすいので、援護にも回りやすい。AGIの上がるエレメンタルフォースを、ランダムマップでパーティーに使用するといい。

魔法使い系

凍結や気絶などのスキルが、道中のあらゆる場所で活躍。ルームガーダー戦でMPが切れないよう調節しよう。フォートレスの足に雷系魔法やマジックソードなどで攻撃すると、多少危険度が上がる。足の破壊は他人に任せてもいい。

盗賊系

火力の高さが活きるので、中ボスやルームガーダー、ボス戦で頼りになる。パーティーを先導していこう。矢は、チャージショット主体なら100本＋α程度でダンジョンを乗り切れるので、ほかのダンジョンに比べて楽といえる。

通り名について：パーティープレイだと、「極」の冠がある割にはそこまで脅威ではない背反の理だが、通り名を取得しようとした場合は話が変わってくる。特にB3Fの負の断章マップが鬼門で、スイッチを入れるためにすべてを回らないといけないのがネック。ランダムマップが短くないと、一人通り名取得は難しいかもしれない。

高額アイテムを求めてシナリオ探索!?

錬成システム活用術

ようやく解禁となった錬成レシピに加え、高額アイテムの入手に関する情報を公開。安定&高収入が稼げるシナリオダンジョンも紹介するぞ!!

素材集めの基本事項!

魔石&カスタムシステムが実装されたことで、以前よりも全体的に高額で取引されている各種錬成素材アイテム。『DVS』になって、素材宝箱が追加されたシナリオダンジョンは少なくないが、低級素材なら「黒き廃鉱」、中級素材であれば「宵闇と暁闇」が素材集めの定番ダンジョンとなる。

中でも特定の素材宝箱などから入手可能な高級素材は、プレイヤーであればだれしもが欲しいところ。それらの入手ダンジョンをまとめたのが下のリストで、残念ながらすべて入手可能なダンジョンは無い模様。魔石入手なども考慮して、自分の目的に合わせてダンジョンを選んでいこう。



素材宝箱が多いシナリオを巡回し、確実な素材アイテムを確保するのが手堅い選択。



段位が低い場合などは、高額アイテムも狙える「モイ・トゥラ」巡回がオススメ!

	アボイタカラ	ヒヒイロカネ	リアファイル	賢者の石
モイ・トゥラの攻防	○	○	–	–
水晶の塔	(クリア報酬)	–	–	–
天の方舟	–	(クリア報酬)	–	–
混沌の要塞	–	–	(クリア報酬)	–
飛竜の谷	○	○	–	–
黒き廃坑	○	○	–	–
宵闇と暁闇	○	○	–	–
陽炎の古代都市	–	–	○	○
異海の覇王	○	○	–	–

■高級素材の入手先

ヘタな緑羽アイテムより高額で取引される高級素材4種類が入手可能なダンジョンは、左のリストにまとめた通り。原則として賢者の石は、「陽炎の古代都市」の特産品扱いで、それ以外だと入手不可能。また、フォルガル・エリアのダンジョンについては、演出付きのクリア報酬でごくまれに入手可能なレベルだ。

高収入を目指すなら?

エーテル&ソウルストーンも狙えるとあって、「陽炎の古代都市」を巡回するプレイヤーは多いが、約20分のプレイ時間が最大のネック。そこでオススメしたいのが、半分の時間で回れる「異海の覇王」。賢者の石こそ狙えないが、安定収入を得られるのでお試しあれ!



全討伐で約5,000GOLD&1,000Pts.を稼げるが、約20分の時間効率を考えると……!?

シナリオ外伝島C 異海の覇王			
	プレイ時間	約10分	道中宝箱(右ルート):
	討伐ポイント	約640Pts.	中〜高級素材宝箱×1
	獲得GOLD	約3,800G	育成アイテム宝箱×1

獲得GOLDだけを見ると平均的な、通称"シナリオ船長"だが、道中ドロップアイテムの筐体ショップ売却益がケタ違いに高額で、1プレイ3万GOLDを超えることも珍しくない。さらに青い鍵で右ルートを選択すれば、アボイタカラ&ヒヒイロカネを狙いつつ、短時間で回せるのが強みだ。



討伐ポイントの時間効率で「陽炎の古代都市」を上回る。気分転換にも最適!?

『DVS』対応 筐体版 錬成レシピ一覧

Lv	錬成後アイテム	アイテム1	アイテム2	アイテム3
1	鉄	砂鉄	砂鉄	–
1	綿糸	木綿	木綿	–
1	なめした皮	獣の皮	獣の皮	–
1	木材	小枝	小枝	–
1	ファイアーオーブ	ファイアーエレメント	ファイアーエレメント	–
1	アイスオーブ	アイスエレメント	アイスエレメント	–
1	サンダーオーブ	サンダーエレメント	サンダーエレメント	–
1	ダガー	砂鉄	木綿	–
1	ショートソード	砂鉄	獣の皮	–
1	クラブ	小枝	獣の皮	–
1	クォータースタッフ	小枝	魔力の粉	–
1	ウッドボウ	小枝	木綿	–
1	ウッドシールド	砂鉄	小枝	–
1	レザージャケット	獣の皮	木綿	–
1	ファイアーボール	白紙のスクロール	ファイアーエレメント	–
1	アイスブラスト	白紙のスクロール	アイスエレメント	–
1	サンダーボール	白紙のスクロール	サンダーエレメント	–
1	マップ	白紙のスクロール	魔力の粉	–
1	花火	砂鉄	ファイアーエレメント	–
1	オカリナ	魔力の粉	魔力の粉	–
1	クロスアーマー	木綿	魔力の粉	–
1	力の実	育成の種	砂鉄	–
1	守りのハーブ	育成の種	木綿	–
1	魔力の果実	育成の種	魔力の粉	–
1	生命の葉	育成の種	獣の皮	–
2	魔錬石	鉄	魔力の粉	–
2	ファイアークリスタル	ファイアーオーブ	ファイアーオーブ	–
2	アイスクリスタル	アイスオーブ	アイスオーブ	–
2	サンダークリスタル	サンダーオーブ	サンダーオーブ	–
2	ロングソード	鉄	鉄	–
2	バスタードソード	鉄	木綿	–
2	ハンドアックス	鉄	小枝	–
2	ブロードアックス	鉄	砂鉄	–
2	ショートスピア	木材	砂鉄	–
2	レザーシールド	なめした皮	砂鉄	–
2	レイクロス	綿糸	綿糸	–
2	チェインメイル	綿糸	鉄	–
2	マジシャンハット	綿糸	木綿	–
2	ミトラ	綿糸	獣の皮	–
2	レザーキャップ	なめした皮	木綿	–
2	レザーブーツ	綿糸	なめした皮	–
2	フレアバースト	白紙のスクロール	ファイアーオーブ	–
2	フロストバイト	白紙のスクロール	アイスオーブ	–
2	ライトニングボルト	白紙のスクロール	サンダーオーブ	–
2	水晶	白紙のスクロール	魔錬石	–
2	カイトシールド	なめした皮	なめした皮	–
2	クロスキャップ	綿糸	木材	–
2	ラスティブーツ	鉄	木材	–
2	マジシャンシューズ	綿糸	魔力の粉	–
2	プリーストブーツ	なめした皮	魔力の粉	–
3	ダーク	ダガー	砂鉄	–
3	ソードブレイカー	ダーク	鉄	–
3	レイピア	ショートソード	鉄	–
3	ヴァイキングソード	ロングソード	鉄	–
3	ウォーアックス	ハンドアックス	鉄	–
3	スチールアックス	ブロードアックス	鉄	–
3	パルチザン	ショートスピア	鉄	–
3	メイス	クラブ	砂鉄	–
3	セプター	クォータースタッフ	魔錬石	–
3	バトルボウ	ウッドボウ	鉄	–
3	バックラー	ウッドシールド	鉄	–
3	ラウンドシールド	バックラー	砂鉄	–
3	クリムゾンチェイン	チェインメイル	綿糸	–
3	メイジローブ	レイクロス	魔錬石	–
3	ダルマティカ	クロスアーマー	魔錬石	–
3	レザーアーマー	レザージャケット	獣の皮	–
3	ハーフヘルム	ケトルハット	綿糸	–
3	ウォーロックキャップ	マジシャンハット	魔錬石	–
3	クレリックキャップ	ミトラ	魔錬石	–
3	バンダナ	レザーキャップ	なめした皮	–
3	アイアンブーツ	ラスティブーツ	鉄	–
3	ノーブルブーツ	マジシャンシューズ	魔錬石	–
3	オリエントブーツ	プリーストブーツ	魔錬石	–
3	グラディウス	レイピア	鉄	–
3	ワームブーツ	レザーブーツ	獣の皮	–
4	アイアンインゴット	鉄	鉄	鉄
4	コットンの生地	綿糸	綿糸	綿糸
4	ポイズンダガー	ダーク	毒薬	鉄
4	トゥハンドソード	バスタードソード	鉄	鉄
4	イーグレット	ウォーアックス	鉄	砂鉄
4	ウィザードスタッフ	セプター	魔錬石	鉄
4	ロングボウ	バトルボウ	鉄	綿糸
4	ウッドグローブ	鉄	木材	木材
4	アイアンスパイク	ウッドグローブ	鉄	木材
4	ラージシールド	ラウンドシールド	鉄	鉄
4	ラメラアーマー	クリムゾンチェイン	鉄	獣の皮
4	スケイルメイル	ラメラアーマー	鉄	鉄
4	フードローブ	メイジローブ	魔錬石	綿糸
4	エンハンスローブ	ダルマティカ	魔錬石	木綿
4	スケイルヘルム	ケトルハット	鉄	なめした皮
4	スタンダガー	ダーク	鉄	鉄
4	ラウンドナイフ	ダーク	鉄	なめした皮
4	タワーシールド	ラウンドシールド	なめした皮	獣の皮
4	アイアンアーマー	ラメラアーマー	鉄	なめした皮
4	モンクフロック	ダルマティカ	魔錬石	綿糸
4	アイアンヘルム	ハーフヘルム	鉄	砂鉄
4	バレルヘルム	ケトルハット	鉄	砂鉄
4	ロングブーツ	ラスティブーツ	鉄	綿糸
5	ロットナイフ	ラウンドナイフ	鉄	–
5	バイパーファング	グラディウス	鉄	–

はみ出しバトルキングダム **高級素材の入手先について:**稼動以来、さまざまな情報が飛び交っていた高級素材の入手情報。実際に編集部でも検証すべく、シナリオプレイを続けていたが……不確定要素があまりに多いため断念。今回掲載した入手先リストなどは、メーカーオフィシャル資料を元に作成されている。なお、「異海の覇王」のデータ類は、平均値なので参考程度に見てもらいたい。

Lv	錬成後アイテム	アイテム1	アイテム2	アイテム3
5	スクエアスラッシャー	トゥハンドソード	鉄	ー
5	フランキスカ	イーグレット	鉄	ー
5	シールドアックス	フランキスカ	鉄	鉄
5	ブーストアックス	スチールアックス	鉄	鉄
5	マナスタッフ	ウィザードスタッフ	木材	魔錬石
5	アイアンボウ	ロングボウ	鉄	綿糸
5	ヴァイキングヘルム	スケイルヘルム	鉄	鉄
5	スネークヘッド	スケイルヘルム	なめした皮	なめした皮
5	チャームキャップ	ウォーロックキャップ	魔力の粉	ー
5	ソーサラーキャップ	ウォーロックキャップ	魔錬石	魔錬石
5	インディゴバニット	クレリックキャップ	魔力の粉	ー
5	ビショップキャップ	クレリックキャップ	魔錬石	魔錬石
5	スパイクキャップ	クロスキャップ	鉄	鉄
5	グレートアックス	スチールアックス	鉄	魔錬石
5	ウォーハンマー	ブライトハンマー	鉄	鉄
5	トライネイル	アイアンスパイク	鉄	木材
5	パリセイドシールド	タワーシールド	鉄	サンダーオーブ
5	スケイルブーツ	アイアンブーツ	鉄	砂鉄
5	マナブーツ	ノーブルブーツ	魔錬石	魔力の粉
5	クロスブーツ	オリエントブーツ	魔錬石	魔力の粉
5	スパイクブーツ	ワームブーツ	鉄	砂鉄
5	サイレントナイフ	ロットナイフ	沈黙薬	鉄
5	パニックナイフ	ロットナイフ	混乱薬	鉄
6	ホーリークリスタル	ホーリーオーブ	ホーリーオーブ	ー
6	ダーククリスタル	ダークオーブ	ダークオーブ	ー
6	ファイアーアミュレット	綿糸	ファイアークリスタル	ー
6	アイスアミュレット	綿糸	アイスクリスタル	ー
6	サンダーアミュレット	綿糸	サンダークリスタル	ー
6	パワーリング	プレーンリング	ルビーの原石	ー
6	タフネスリング	プレーンリング	ダイヤモンドの原石	ー
6	ゲイルリング	プレーンリング	トパーズの原石	ー
6	スピードリング	プレーンリング	サファイアの原石	ー
6	マジックリング	プレーンリング	アクアマリンの原石	ー
6	マインドリング	プレーンリング	アメジストの原石	ー
6	ハードインフェルノ	白紙のスクロール	ファイアークリスタル	ー
6	ブリザード	白紙のスクロール	アイスクリスタル	ー
6	サンダーストーム	白紙のスクロール	サンダークリスタル	ー
6	フレイムシールド	パリセイドシールド	ファイアークリスタル	ファイアークリスタル
6	アイスシールド	パリセイドシールド	アイスクリスタル	アイスクリスタル
6	サンダーシールド	パリセイドシールド	サンダークリスタル	サンダークリスタル
6	ホーリーアミュレット	綿糸	ホーリーオーブ	ー
6	ダークアミュレット	綿糸	ダークオーブ	ー
6	幻魔石	魔錬石	ホーリーオーブ	ダークオーブ
6	ウイングシールド	カイトシールド	飛翔の翼	ー
6	ウイングヘルム	ヴァイキングヘルム	飛翔の翼	ー
6	ウイングブーツ	スピードブーツ	飛翔の翼	ー
6	ラックリング	プレーンリング	エメラルドの原石	ー
6	ソルアミュレット	プレーンアミュレット	ホーリーアミュレット	ホーリーオーブ
6	ディアナアミュレット	プレーンアミュレット	ダークアミュレット	ダークオーブ
6	ジュピターアミュレット	プレーンアミュレット	ホーリーオーブ	ダークオーブ
6	ドワーブンリング	プレーンリング	パワーリング	タフネスリング
6	エルビッシュリング	プレーンリング	ゲイルリング	スピードリング
6	クロノスリング	プレーンリング	マジックリング	マインドリング
7	クレイモア	スクエアスラッシャー	アイアンインゴット	アイアンインゴット
7	トライデント	オウルパイク	アイアンインゴット	サンダークリスタル
7	ブライトハンマー	メイス	アイアンインゴット	ホーリークリスタル
7	グレートボウ	アイアンボウ	アイアンインゴット	アイアンインゴット
7	プレートメイル	スケイルメイル	アイアンインゴット	ー
7	シャドウローブ	フードローブ	ダーククリスタル	ー
7	カズラ	エンハンスローブ	ホーリークリスタル	ー
7	レザークロス	レザーアーマー	コットンの生地	ー
7	ルビーの宝石	研磨布	ルビーの原石	ー
7	ダイヤモンドの宝石	研磨布	ダイヤモンドの原石	ー
7	トパーズの宝石	研磨布	トパーズの原石	ー
7	サファイアの宝石	研磨布	サファイアの原石	ー
7	アクアマリンの宝石	研磨布	アクアマリンの原石	ー
7	アメジストの宝石	研磨布	アメジストの原石	ー
7	エメラルドの宝石	研磨布	エメラルドの原石	ー
7	シャドウハット	ソーサラーキャップ	ダーククリスタル	ー
7	フライアベール	ビショップキャップ	ホーリークリスタル	ー
7	シャドウブーツ	ノーブルブーツ	ダーククリスタル	ー
7	モンクブーツ	オリエントブーツ	ホーリークリスタル	ー
7	フレイムジュエル	幻魔石	ファイアークリスタル	ファイアークリスタル
7	フロストジュエル	幻魔石	アイスクリスタル	アイスクリスタル
7	ライトニングジュエル	幻魔石	サンダークリスタル	サンダークリスタル
7	オリハルコン	研磨布	アイアンインゴット	幻魔石
7	アダマンタイト	研磨布	コットンの生地	幻魔石
7	魔竜の宝玉	フレイムジュエル	フロストジュエル	ライトニングジュエル
7	ファイタークロス	コットンの生地	木綿	ー
7	ホーリージュエル	幻魔石	ホーリークリスタル	ホーリークリスタル
7	ダークジュエル	幻魔石	ダーククリスタル	ダーククリスタル
7	青龍刀	ヴァイキングソード	アイアンインゴット	ホーリークリスタル
7	トライブアックス	ウォーアックス	アイアンインゴット	ダーククリスタル
8	クリス	盗賊のダガー	ロットナイフ	アイアンインゴット
8	オウルパイク	蜥蜴槍兵の槍	パルチザン	鉄
8	フレイムスピア	王族蜥蜴の槍	オウルパイク	ファイアークリスタル
8	アイススピア	王族蜥蜴の槍	オウルパイク	アイスクリスタル
8	サンダースピア	王族蜥蜴の槍	オウルパイク	サンダークリスタル
8	ホーリーメイス	巨人の棍棒	ブライトハンマー	ホーリークリスタル
8	フレイムスタッフ	邪鬼の炎杖	マナスタッフ	ファイアークリスタル
8	アイススタッフ	邪鬼の氷杖	マナスタッフ	アイスクリスタル
8	サンダースタッフ	邪鬼の雷杖	マナスタッフ	サンダークリスタル
8	クリスタルワンド	魔術師の杖	マナスタッフ	ホーリークリスタル
8	牛人兵の斧	牛人の斧	鉄	ー
8	王族蜥蜴の槍	蜥蜴槍兵の槍	鉄	ー
8	ファルシオン	蜥蜴護衛兵の剣	バイパーファング	アイアンインゴット
8	バトルアックス	牛人兵の斧	シールドアックス	アイアンインゴット
8	バルディッシュ	牛人の両手斧	グレートアックス	アイアンインゴット
8	ラッシングスピア	雷蜥蜴の槍	トライデント	アイアンインゴット
8	ジェムスタッフ	大神官の杖	クリスタルワンド	幻魔石
8	紅桜	狩人の弓	グレートボウ	ホーリークリスタル
8	ドラゴンシールド	黄金機兵の盾	暗黒機兵の盾	アイアンインゴット
8	シャムシール	怪人の剣	バイパーファング	幻魔石
8	スパイクアックス	重装兵の斧	バトルアックス	アイアンインゴット
8	ジャッジハンマー	巨人の棍棒	ホーリーメイス	ホーリークリスタル
8	ナイトソード	暗黒機兵の剣	青龍刀	アイアンインゴット
8	スチームソード	骸骨貴族の剣	クレイモア	幻魔石
8	スクエアメイス	犬頭鬼の棍棒	ウォーハンマー	鉄
8	パワースタッフ	死霊の杖	ジェムスタッフ	アンアンインゴット
8	スラストナックル	食屍鬼の手甲	トライネイル	なめした皮
9	ドラゴンキラー	クレイモア	オリハルコン	ダーククリスタル
9	サークレット	魔竜の宝玉	ホーリークリスタル	ー
9	ティアラ	魔竜の宝玉	ダーククリスタル	ー
9	ホーリーソード	ファルシオン	オリハルコン	ホーリークリスタル
9	マジックソード	ファルシオン	魔竜の宝玉	ー
9	断罪の剣	クレイモア	オリハルコン	ホーリークリスタル
9	フレイムアーマー	アダマンタイト	ファイアークリスタル	コットンの生地
9	アイスアーマー	アダマンタイト	アイスクリスタル	コットンの生地
9	スパークアーマー	アダマンタイト	サンダークリスタル	コットンの生地
9	ディバインアックス	ドワーブンアックス	オリハルコン	アイアンインゴット
9	アイアンマスク	バレルヘルム	アダマンタイト	ー
9	ライズリング	プレーンリング	ヒヒイロカネ	魔竜の宝玉
9	センスリング	プレーンリング	アポイタカラ	魔竜の宝玉
9	デモンズソード	ファルシオン	オリハルコン	ダーククリスタル
9	ブレイドナックル	スラストナックル	アサシンネイル	オリハルコン
9	アレキサンドライト	オリハルコン	アダマンタイト	ー
9	カーバンクル	魔竜の宝玉	ホーリージュエル	ダークジュエル
9	フィートナイフ	グレアナイフ	ダークジュエル	幻魔石
9	クレセントアックス	スパイクアックス	オリハルコン	アイアンインゴット
9	ルーインアックス	バトルピック	ダークジュエル	アイアンインゴット
9	スプリットランス	魚人の槍	トライデント	オリハルコン
9	マナロッド	クリスタルワンド	魔竜の宝玉	コットンの生地
9	ナイトプレート	プレートメイル	アレキサンドライト	ー
9	マジックアーマー	シャドウローブ	カーバンクル	ー
9	ホーリーメイル	カズラ	カーバンクル	ー
9	パイレーツプレート	レザークロス	アレキサンドライト	ー
10	フレイムソード	ドラゴンキラー	オリハルコン	ファイアークリスタル
10	ホーリーシールド	ドラゴンシールド	アダマンタイト	ホーリークリスタル
10	ウィングソード	ナイトソード	オリハルコン	飛翔の羽
10	カースロッド	パワースタッフ	魔竜の宝玉	ダーククリスタル
10	デモンズシールド	ドラゴンシールド	アダマンタイト	ダーククリスタル
10	ヴァルキリエ	ファルコンバレッタ	アダマンタイト	ホーリークリスタル
10	ソリッドアーマー	ブリガンダイン	ヒヒイロカネ	アダマンタイト
10	シャーマンキルト	ソウルローブ	アポイタカラ	アダマンタイト
10	リンガーローブ	プロテクトローブ	アポイタカラ	アダマンタイト
10	バンデットメイル	パイレーツプレート	ヒヒイロカネ	アダマンタイト
10	ドラゴンソード	ディバイドソード	アレキサンドライト	魔竜の宝玉
10	アイスブランド	ドラゴンキラー	オリハルコン	アイスクリスタル
10	サンダーブレード	ドラゴンキラー	オリハルコン	サンダークリスタル
10	サイレントアックス	ヒヒイロカネ	蛙の斧	ゴールドアックス
10	エルブンボウ	紅桜	飛翔の翼	幻魔石
10	フレイムナックル	アポイタカラ	猛獣の爪	フレイムジュエル
10	ドラゴンブーツ	シャンクブーツ	魔竜の宝玉	アイアンインゴット
10	セイクリッドブーツ	フォールドブーツ	ホーリージュエル	コットンの生地
10	キュアブーツ	プロテクトブーツ	ホーリージュエル	幻魔石
10	忍者脛当	黒紋の脛当	ダークジュエル	コットンの生地
11	エクスカリバー	プラチナクレスト	グレートソード	アレキサンドライト
11	アルティマソード	プラチナクレスト	砕魔刀	アレキサンドライト
11	クリムゾンライン	プラチナクレスト	ブラッディスパイン	カーバンクル
11	デモンズアーマー	プラチナクレスト	ナイトプレート	アレキサンドライト
11	セイクリッドローブ	プラチナクレスト	ウィザードローブ	カーバンクル
11	キュアアーマー	プラチナクレスト	ホーリーメイル	カーバンクル
11	リブアーマー	プラチナクレスト	パイレーツプレート	アレキサンドライト
11	ドラゴンヘルム	ゴールドクレスト	グレートヘルム	アレキサンドライト
11	セイクリッドハット	ゴールドクレスト	ウィザードハット	カーバンクル
11	キュアヘルム	ゴールドクレスト	プロテクトハット	カーバンクル
11	忍者頭巾	ゴールドクレスト	パイレーツハット	アレキサンドライト
11	特攻草	カッパークレスト	小枝	ー
11	打撃草	カッパークレスト	木材	ー
11	透明薬	カッパークレスト	魔力の粉	ー
11	風見の羽根	シルバークレスト	飛翔の翼	ー
12	ルビーの塊鉱	賢者の石	研磨布	ルビーの宝石
12	ダイヤモンドの塊鉱	賢者の石	研磨布	ダイヤモンドの宝石
12	トパーズの塊鉱	賢者の石	研磨布	トパーズの宝石
12	サファイアの塊鉱	賢者の石	研磨布	サファイアの宝石
12	アクアマリンの塊鉱	賢者の石	研磨布	アクアマリンの宝石
12	アメジストの塊鉱	賢者の石	研磨布	アメジストの宝石
12	エメラルドの塊鉱	賢者の石	研磨布	エメラルドの宝石
12	フォースリング	賢者の石	プレーンリング	パワーリング
12	バイタルリング	賢者の石	プレーンリング	タフネスリング
12	モーメントリング	賢者の石	プレーンリング	ゲイルリング
12	ウィンドリング	賢者の石	プレーンリング	スピードリング
12	ウィルリング	賢者の石	プレーンリング	マインドリング
12	スピリットリング	賢者の石	プレーンリング	マジックリング
12	フォーチュンリング	賢者の石	プレーンリング	ラックリング
12	転生の鍵	リアファイル	ヒヒイロカネ	アポイタカラ
SP1	ドワーブンアックス	バルディッシュ	バトルアックス	アイアンインゴット
SP1	黒紋の脛当	ナイトブーツ	アイアンインゴット	綿糸
SP1	マジックブーツ	ウィザードブーツ	幻魔石	魔錬石
SP1	ホーリーブーツ	キングブーツ	幻魔石	魔錬石
SP1	ソアグリーブ	スラッシュブーツ	コットンの生地	鉄
SP1	グレートソード	ホーリーソード	デモンズソード	ヒヒイロカネ
SP1	砕魔刀	断罪の剣	ドラゴンキラー	ヒヒイロカネ
SP1	グレイブ	雷蜥蜴の槍	ラッシングスピア	アポイタカラ
SP1	モーニングスター	巨人の棍棒	スクエアメイス	オリハルコン
SP1	リフレクトシールド	ホーリーシールド	デモンズシールド	幻魔石
SP1	ディバイドソード	ナイトソード	アレキサンドライト	アイアンインゴット
SP1	シルバーアックス	シルバークレスト	バトルアックス	魔錬石
SP1	ゴールドアックス	ゴールドクレスト	バトルアックス	幻魔石
SP1	ユニコーンヘッド	ファルコンバレッタ	ホーリージュエル	幻魔石
SP1	ゴールドクラウン	プラチナクレスト	ホーリージュエル	リアファイル
SP2	グラキエースEX	グラキエース	アレキサンドライト	カーバンクル
SP2	アンサラー EX	アンサラー	アレキサンドライト	カーバンクル
SP2	クラウ・ソナスEX	クラウ・ソナス	アレキサンドライト	カーバンクル
SP2	ウェルテクスEX	ウェルテクス	アレキサンドライト	カーバンクル
SP2	ガイ・ボルガEX	ガイ・ボルガ	アレキサンドライト	カーバンクル
SP2	ペルグランテEX	ペルグランテ	アレキサンドライト	カーバンクル
SP2	ユーデクスEX	ユーデクス	アレキサンドライト	カーバンクル

はみ出し バトルキングダム

錬成レシピの追加はいつ?:稼動から約3カ月が経過し、300種類以上の錬成レシピもプレイヤーの手によってすべて判明! 晴れて誌面への公開許可が下りたワケだが、おなじみとなったレシピの追加時期は、現時点では未定とのこと。これまでの経緯を考えれば、レシピが少ないリアファイル辺りは、確実に追加されそうだが……? いまは公式サイトの更新情報を待とう。

機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー -両雄激突-

両雄、相見える！



機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー -両雄激突-
■メーカー：バンプレスト
■ジャンル：タクティカルカードバトルゲーム
■操作方法：フラットパネル＋トラックボール＋5ボタン
■稼働日：2007年10月24日（稼働中）
■使用基板：Chihiro

クロニクルカードの第五弾も登場予定の「GCB」。今回は、注目のクロニクルカードのほかに、回頭や相性といったデータ系をお届け！

ついにキャラクターカードが登場!!
クロニクルオススメカードピックアップ！

ついに登場したキャラクターカード。今回はその中での入手しやすく扱いやすいものをピックアップするぞ！

連邦軍

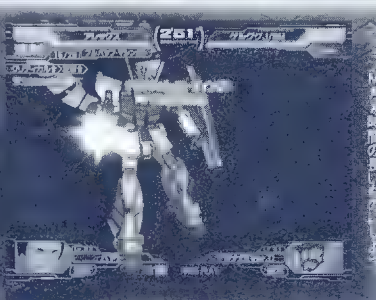


コスト60の優良パイロット

「0083」になる以前にのみ排出された【ハヤト・コバヤシ】が、今回のクロニクルで復活！「0083」から始めた人であれば持っていない人も多いだろう。

能力は飛びぬけて高いわけではないが、とにかくそのコストが魅力。コスト60で、射撃17覚醒17という能力を持ち、なおかつ使い勝手の良い特殊能力を持つため、射撃のエキスパートとして育成すれば、部隊の主軸として活躍させることも可能。

コストの低さを生かし、高コストのメカを使い、なおかつユニットの総コストを395以下にして、前線で活躍させると良い。



●オススメ編成例



【ハヤト】であれば、【アレックス】を使い、実弾兵器でかためてその火力を上げつつ、【ガンダム・シールド】を装備して、防御力も上げることが可能。射撃を育成すれば、命中率もかなりのものなので頼りになる。
【ブルーディスティニー 3号機】＋【ビーム・ライフル（陸戦型ガンダム用）】などもアリだ。

ジオン軍

艦長候補となるキャラクターたち



排出期間の短さから、コモン、アンコモンでありながらも入手が困難だった、これらの艦長候補のカード。どれも特殊な能力を持ち、コストもそれほど高くないのが特徴だ。

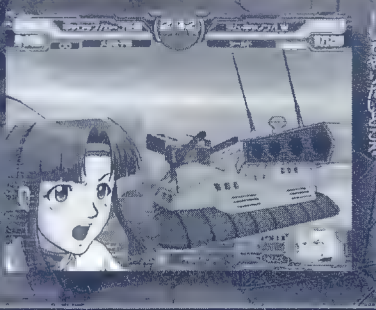
【ユウキ・ナカサト】は、母艦の移動速度が中程度で、安定した艦長補正と艦長としての能力を持つ。母艦は落されないのが一番だが、特殊能力に期待するなら、脱出艇セットで使いたい。

【クルスト・モーゼス】は、コスト45ながら母艦の移動速度が中程度で、補給速度が↑↑なのが最大の魅力。小粋に、【EXAMシステム】などを搭載したメカか、【ブルーディスティニー 2号機】を使って能力を発揮させたい。なお、地球連邦軍でも【クルスト・モーゼス】を使用できる。

【メイ・カーウィン】は、母艦が打たれ強くなるのが最大の利点。味方のユニットがしっかり守ればそうそう撃墜されないはずだ。

●クロニクルカードジオン軍艦長補正

メイ・カーウィン	回↑	補↑↑	-
ユウキ・ナカサト	ク↑	テ↑	命↑↑
クルスト・モーゼス	ク↑	補↑↑	-



GCB作戦書 そのほかのキャラクターは?連邦軍では、一部（筆者含む）で大人気の【ノエル・アンダーソン】、【ミユ・タキザワ】の復活も非常にうれしい。ノエルは、それこそハヤトと一緒に使うことで援護射撃の回数を増やしてみるのも面白い。ジオンの【クスコ・アル】は、高い覚醒を持つニュータイプ。コストもそこそこなので使い勝手はかなり良いだろう。

回頭性能の重要性とメカごとの能力

『両雄激突』から追加されたメカの回頭性能を一挙に公開! また、その重要性とカスタムの使い方を解説するぞ!

回頭性能の基本的な分類

回頭性能は、近距離での戦いで非常に重要な能力だ。たとえ機動力がそれほど高くなくとも、回頭性能さえ高ければ、相手に背後、側面を取られにくく、相手と距離を離したいときも素早く反転して進みたい方向に向き直ることができる。

メカごとに見てみると、連邦軍では、やはりガンダムタイプのメカが優秀。陸戦型ガンダムなどの量産タイプのメカや、【ガンダム試作3号機】のようなモビルアーマー扱いのメカ以外は軒並み優秀。なお、バストライナーの脱出後のフルアーマー・ガンダムは8、ガンキャリーの脱出後のヘビー・ガンダムは4になっている。

ジオン軍では、ドム系のメカはこれまでのものと同様、機動が高めなかわりに回頭性能は低め。モビルアーマー系や、ザク・タンクなども軒並み低めになっている。特殊なところでは、【ケンプファー(試作型)】は、通常の【ケンプファー】よりコストが低い分、回頭性能が1低くなっている。

注目してほしいのが、各パイロット専用メカ。どれも回頭性能が量産型に比べ優秀で、コストのわりに使い勝手が良い。低コストで機動力に優れたユニットを作りやすいのだ。

両雄激突新カード回頭性能一覧

ME-D062	ガンダム(アムロ・レイ専用機)	8	MZ-D062	グフ(ランバ・ラル専用機)	7
ME-D063	ガンキャノン108号機	6	MZ-D063	ドム(黒い三連星専用機)	5
ME-D064	ガンキャノンII	6	MZ-D064	一般作業用ザク	5
ME-D065	ジム・キャノン(アフリカ戦線仕様)	4	MZ-D065	ジュアッグ	8
ME-D066	ジム・スナイパーカスタム(テネス・A・ユング専用機)	6	MZ-D066	アッグガイ	8
ME-D067	水中型ガンダム(ハンド・アンカー仕様)	6	MZ-D067	アッグ	5
ME-D068	ヘビー・ガンダム	8	MZ-D068	ギガン	5
ME-D069	バストライナー	4	MZ-D069	ガッシャ	6
ME-D070	ガンキャリー	4	MZ-D070	スキウレ	5
ME-D071	陸戦型ガンダム(シロー・アマダ専用機)	5	MZ-D071	グフ・カスタム	7
ME-D072	陸戦型ガンダム(ウェポンラック仕様)	5	MZ-D072	アプサラスII	3
ME-D073	陸戦型ジム・スナイパー(外部ジェネレーター接続仕様)	5	MZ-D073	陸戦型ザクII(闇夜のフェンリル隊仕様)	4
ME-D074	ジム・コマンド(モルモット隊仕様)	6	MZ-D074	陸戦型ゲルググ	6
ME-D075	装甲強化型ジム	5	MZ-D075	ガンダム試作2号機(ビーム・バズーカ仕様)	7
ME-D076	ガンダム試作2号機(MLRS仕様)	7	MZ-D076	ザクI・スナイパータイプ	5
ME-D077	ジム・ストライカー(森林型)	5	MZ-D077	ザクタンク(キャノン砲仕様)	3
ME-D078	ジム・ストライカー(指揮官用)	5	MZ-D078	グリーンマカク(キャノン砲仕様)	3
ME-D079	ジム・ストライカー(砂漠型)	5	MZ-D079	ドム・キャノン(複砲仕様)	4
ME-D080	アクア・ジム(ハンド・アンカー仕様)	5	MZ-D080	シャア専用ザクII(シュツルム・ファウスト装備仕様)	7
ME-D081	ジム・コマンド(不死身の第4小隊仕様)	6	MZ-D081	ヨルムンガンド	1
ME-D082	陸戦型ザクII(セモベンテ隊仕様)	4	MZ-D082	観測機	5
ME-D083	ボール(オハイオ小隊仕様)	6	MZ-D083	ヒルドルブ(降下パック仕様)	5
ME-D084	フィッシュアイ	4	MZ-D084	ツダ(1番機)	7
ME-D085	ジム・スナイパーII(バルカン・ポッド仕様)	8	MZ-D085	ズゴックE(ジェット・パック仕様)	6
ME-D086	ガンダム試作1号機フルバーニアン(Aパーツ強制分離)	8	MZ-D086	ケンプファー(試作機)	8
ME-D087	ガンダム試作3号機	4	MZ-D087	ザクII後期型(キンバライド基地仕様)	4
ME-D088	ガンダム試作4号機	9	MZ-D088	ドム・トローペン(ゲイリー専用機)	4
ME-D089	ガンダム試作4号機(シュツルム・ブースター仕様)	9	MZ-D089	ガーベラ・テトラ(シュツルム・ブースター仕様)	9
			MZ-D090	ノイエ・ジール	5

オプションスラスターを活用せよ!



本作には、「地形適応が高く、機動は高いが回頭性能が低めなメカ」が意外と多い。これらは回頭性能をカバーしてやれば、機動力に関しては文句なしの性能になる。そこで、回頭速度を大幅に上昇してくれる【オプションスラスター】の出番となる。

このカードの特徴は、「回頭性能の低いメカに付けると効果が高くなる」という点だろう。どんなに低いメカに付けても、平均以上の回頭性能を持つメカに変貌するのだ。右に一覧でまとめたので参考にしてほしい。「↑」はわずかに上、「↓」はわずかに下という意味になるぞ。

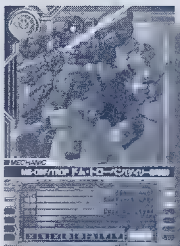
●連邦軍オススメメカ

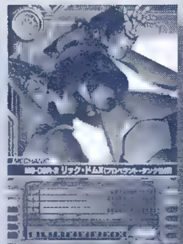




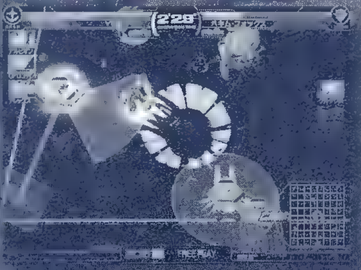
回頭の遅い【ガンダム試作3号機】は、脱出後の【ステイメン】の回頭性能が7なので、それほど無駄にならないのがポイント。【ジム・スナイパーII(ホワイトディンゴ隊仕様)】は、固定シールドを持つこともあって、回頭性能を上げれば抜群のバランスを持つメカになるぞ。

●ジオン軍オススメメカ





やはり機動の高いドム系のメカをフォローしてやるのが良いだろう。どちらも、攻撃重視の固定武装の攻撃力が【ドム】や【リック・ドム】に比べて高いため、回頭速度を補えば、エースのサポート役として、十分な能力を発揮することができるのだ。



回頭性能が弱点のメカに装備させれば一気に豹変。相手の意表を突きやすく近距離で側面・背後を取りやすくなる

●オプションスラスターを装備した場合の回頭性能比較

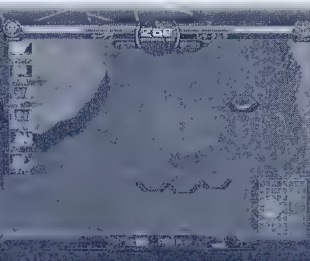
基本値	オプションスラスターを装備した場合最も近い数値
1	6↑
2	7
3	7
4	8
5	8
6	9↓
7	9

GCB作戦書 **そのほか注目のカード**:排出停止カードではあるが、実は、【ゲルググJ】と【ゲルググキャノン】は回頭性能が7になっており、以前に比べて強化されている。持っているなら小隊の候補として考えておこう。また、【イフリート】は逆に今作では回頭性能が7に抑えられている。ほとんど影響は無いだろうが一応覚えておこう。

キャラクター メカニック ウェポン の相性と適性について

キャラクター、メカニック、ウェポンの相性で変動する数値は地味ながら強力。『両雄激突』で加わった新カードの相性を解説

カード間の相性は3種類で、キャラクター⇔キャラクターのみ初期テンションに影響。ほかは前回紹介したように、命中率など戦闘時の能力に補正がかかる。中でも大きいのは、パイロット⇔メカニックの相性。これが○か◎であれば、あらゆる能力が上乗せされる。なるべく意識しよう。



ひとつひとつの補正はわずかだけど、その補正を重ねればかなりの差に

適性を持たないメカニック

『MS-X』のメカなど、相性のいい（悪い）キャラクター、ウェポンが存在しない機体もある。



キャラクター×キャラクターの相性

カードNO	カード名	対象キャラクター名	相性	
CE-D053	アムロ・レイ	【マチルダ・アジャン】、【ククルス・ドアン】、【リュウ・ホセイ(C)】	大好き	◎
		【フラウ・ボゥ】、【ハロ】、【カツ、レツ、キッカ】、【リュウ・ホセイ(UC)】	好意	○
		【テム・レイ】、【ジュダック】	苦手	△
		【ブライト・ノア(R1/R2)】、【エルラン】	大嫌い	×
CE-D054	アムロ・レイ	【マチルダ・アジャン】、【セイラ・マス】、【アルテイシア・ソム・ダイクン】、【ククルス・ドアン】	大好き	◎
		【フラウ・ボゥ】、【ハロ】、【カツ、レツ、キッカ】	好意	○
		【ジュダック】	苦手	△
		【エルラン】、【テム・レイ】	大嫌い	×
CE-D055	アルテイシア・ソム・ダイクン	【アムロ・レイ(R1/R3)】	大好き	◎
		【カイ・シデン(R)】	苦手	△
CE-D056	カイ・シデン	【ミハル・ラトキエ(C1/C2)】	大好き	◎
		【スレッガー・ロウ(UC1/UC2)】、【マチルダ・アジャン】	好意	○
		【セイラ・マス】、【アルテイシア・ソム・ダイクン】	苦手	△
CE-D057	ミハル・ラトキエ	【カイ・シデン(UC/R)】	大好き	◎
		【カツ、レツ、キッカ】、【キキ・ロジータ】、【アルフレッド・イズルハ】、【ゼナ＆ミネバ】	好意	○
		【フラナガン・ブーン】	苦手	△
CE-D058	テネス・A・ユング	ー	ー	ー
CE-D059	デン・バザーク	ー	ー	ー
CE-D060	バレスト・ロジータ	【キキ・ロジータ】	大好き	◎
CE-D061	アヤ・スワンポート	【ジャック・ベアード】、【アダム・スティングレイ】	好意	○
CE-D062	ボルク・クライ	ー	ー	ー
CE-D063	レーチェル・ミルスティーン	【マチルダ・アジャン】	大好き	◎
		【レビル(R1/R2)】、【ウッディ】、【マット・ヒーリィ】、【ジョン・コーウェン】	好意	○
CE-D064	フェデリコ・ツァリアーノ	ー	ー	ー
CE-D065	コウ・ウラキ	【ニナ・パープルトン】、【チャック・キース(C/UC)】、【サウス・バニング(UC1/UC2/R)】	大好き	◎
		【ナカッハ・ナカト】、【ベルナルド・モンシア(UC1/UC2)】	大嫌い	×
CE-D066	サウス・バニング	【ベルナルド・モンシア(UC1/UC2)】、【アルファ・A・ベイト(UC1/UC2)】、【チャップ・アデル(UC1 ／ UC2)】、【エイパー・シナプス】	大好き	◎
		【コウ・ウラキ(UC/R1/R2)】、【チャック・キース(C/UC)】	好意	○
CE-D067	ベルナルド・モンシア	【サウス・バニング(UC1/UC2/R)】、【アルファ・A・ベイト(UC1/UC2)】、【チャップ・アデル(UC1/UC2)】、【ニナ・パープルトン】	大好き	◎
		【ジャミトフ・ハイマン】	好意	○
		【モーラ・バシット】、【チャック・キース(C/UC)】	苦手	△
		【コウ・ウラキ(UC/R1/R2)】	大嫌い	×
CE-D068	アルファ・A・ベイト	【サウス・バニング(UC1/UC2/R)】、【ベルナルド・モンシア(UC1/UC2)】、【チャップ・アデル(UC1/UC2)】	大好き	◎
		【ジャミトフ・ハイマン】	好意	○
		【モーラ・バシット】	苦手	△
CE-D069	チャップ・アデル	【サウス・バニング(UC1/UC2/R)】、【ベルナルド・モンシア(UC1/UC2)】、【アルファ・A・ベイト(UC1/UC2)】	大好き	◎
		【ジャミトフ・ハイマン】	好意	○
CE-D070	チャック・キース	【コウ・ウラキ(UC/R1/R2)】、【モーラ・バシット】、【サウス・バニング(UC1/UC2/R)】	大好き	◎
		【ベルナルド・モンシア(UC1/UC2)】	苦手	△
CE-D071	モーラ・バシット	【チャック・キース(C/UC)】、【ニナ・パープルトン】	大好き	◎
		【アルファ・A・ベイト(UC1/UC2)】	苦手	△
		【ベルナルド・モンシア(UC1/UC2)】	大嫌い	×
CE-D072	ジャクリーヌ・シモン	【エイパー・シナプス】、【イワン・パサロフ】、【ジャミトフ・ハイマン】	好意	○
CE-D073	イワン・パサロフ	【エイパー・シナプス】、【ジャミトフ・ハイマン】、【ジャクリーヌ・シモン】	好意	○
CE-D074	ジョン・コーウェン	【エイパー・シナプス】、【レビル(R1/R2)】	好意	○
		【ジーン・コリニー】、【ジャミトフ・ハイマン】、【バスク・オム】	大嫌い	×
CE-D075	ルセット・オデビー	【ニナ・パープルトン】、【コウ・ウラキ(UC/R1/R2)】	好意	○
		【ナカッハ・ナカト】	大嫌い	×
CE-D076	ジーン・コリニー	【ジャミトフ・ハイマン】、【バスク・オム】	好意	○
		【ジョン・コーウェン】	大嫌い	×
CE-D077	ジャミトフ・ハイマン	【バスク・オム】、【ジーン・コリニー】	好意	○
		【ジョン・コーウェン】	大嫌い	×
CE-D078	バスク・オム	【ジャミトフ・ハイマン】	大好き	◎
		【ジョン・コーウェン】	大嫌い	×
CE-D079	ナカッハ・ナカト	【エイパー・シナプス】	苦手	△
		【ルセット・オデビー】、【コウ・ウラキ(UC/R1/R2)】	大嫌い	×
CZ-D053	キャスバル・レム・ダイクン	【ララァ・スン(R1/R2)】	大好き	◎
		【シャリア・ブル】、【イアン・グレーデン】、【マリオン・ウェルチ】、【ドレン】、【フラナガン・ブーン】	好意	○
		【マ・クベ】、【ドズル・ザビ(UC1/UC2)】、【コンスコン】、【クスコ・アル】、【ジョニー・ライデン】	苦手	△
		【ギレン・ザビ(R1/R2)】、【キシリア・ザビ(R1/R2)】、【デギン・ザビ】	大嫌い	×
CZ-D054	ララァ・スン	【シャア・アズナブル(UC/R)】、【キャスバル・レム・ダイクン(R1/R2)】	大好き	◎
		【シャリア・ブル】、【イアン・グレーデン】、【マリオン・ウェルチ】	好意	○
		【クスコ・アル】、【ハマーン・カーン】	苦手	△
CZ-D055	ランバ・ラル	【クラウレ・ハモン(UC1/UC2)】、【ゲラート・シュマイザー】、【キャスバル・レム・ダイクン(R1/R2)】	大好き	◎
		【クランプ】、【ドズル・ザビ(R1/R2)】、【コズン】、【アコース】、【ゼイガン】	好意	○
		【マ・クベ】	苦手	△
CZ-D056	クラウレ・ハモン	【ランバ・ラル(R1/R2)】	大好き	◎
		【クランプ】、【コズン】、【アコース】、【ゼイガン】	好意	○
		【マ・クベ】	大嫌い	×
CZ-D057	ガイア	【マッシュ　(UC1/UC2)】、【オルテガ(UC1/UC2)】	大好き	◎
		【キシリア・ザビ(R1/R2)】	好意	○
CZ-D058	マッシュ	【ガイア(UC1/UC2)】、【オルテガ(UC1/UC2)】	大好き	◎
		【キシリア・ザビ(R1/R2)】	好意	○
CZ-D059	オルテガ	【ガイア(UC1/UC2)】、【マッシュ　(UC1/UC2)】	大好き	◎
		【キシリア・ザビ(R1/R2)】	好意	○
CZ-D060	コーカ・ラサ	ー	ー	ー
CZ-D061	シン・マツナガ	【ドズル・ザビ(UC1/UC2)】	大好き	◎
CZ-D062	ノリス・パッカード	【アイナ・サハリン(R/ST)】	大好き	◎
		【ギニアス・サハリン】、【マサド】	好意	○
CZ-D063	ヘンリー・ブーン	ー	ー	ー
CZ-D064	マリオン・ウェルチ	【クルスト・モーゼス】	苦手	△
		【ニムバス・シュターゼン】	大嫌い	×
CZ-D065	ソフィ・フラン	【ゲラート・シュマイザー】、【シャルロッテ・ヘープナー】	大好き	◎
CZ-D066	ジェーン・コンティ	【ケン・ビーダーシュタット】	好意	○
		【ユウキ・ナカサト】、【ギレン・ザビ(R1/R2)】、【ガルマ・ザビ(UC1/UC2)】、【デギン・ザビ】、【キシリア・ザビ(R1/R2)】、【ドズル・ザビ(UC1/UC2)】	苦手	△
CZ-D067	リリア・フローベール	【マレット・サンギーヌ】	大好き	◎
CZ-D068	オリヴァー・マイ	【マルティン・プロホノウ】、【モニク・キャディラック】、【ヒデト・ワシヤ】	好意	○
CZ-D069	モニク・キャディラック	【オリヴァー・マイ】	好意	○
		【デメジエール・ソンネン】	大嫌い	×
CZ-D070	マルティン・プロホノウ	【オリヴァー・マイ】、【アレクサンドロ・ヘンメ】	好意	○
		【モニク・キャディラック】	苦手	△
CZ-D071	ヒデト・ワシヤ	ー	ー	ー
CZ-D072	アレクサンドロ・ヘンメ	【マルティン・プロホノウ】	好意	○
CZ-D073	デメジエール・ソンネン	【モニク・キャディラック】	苦手	△
CZ-D074	ジャン・リュック・デュバル	ー	ー	ー
CZ-D075	アナベル・ガトー	【エギーユ・デラーズ】、【ケリィ・レズナー　(UC1/UC2)】	大好き	◎
		【カリウス】、【ノイエン・ビッター】、【ギャビー・ハザード】	好意	○
		【シーマ・ガラハウ(UC/R1/R2)】	大嫌い	×
CZ-D076	シーマ・ガラハウ	【デトローフ・コッセル】	好意	○
		【クルト】	苦手	△
		【アナベル・ガトー　(UC/R1/R2)】、【アサクラ】、【エギーユ・デラーズ】	大嫌い	×
CZ-D077	ケリィ・レズナー	【ラトーラ・チャプラ】、【アナベル・ガトー　(UC/R1/R2)】	大好き	◎
		【クルト】	苦手	△
CZ-D078	クルト	【シーマ・ガラハウ(UC/R1/R2)】	好意	○
		【ケリィ・レズナー　(UC1/UC2)】	苦手	△
CZ-D079	ドライゼ	【アナベル・ガトー　(UC/R1/R2)】	好意	○
CZ-D080	ユーリ・ハスラー	【アナベル・ガトー　(UC/R1/R2)】、【ハマーン・カーン】	好意	○
CZ-D081	ハマーン・カーン	【ゼナ＆ミネバ】、【シャア・アズナブル(UC/R)】、【キャスバル・レム・ダイクン(R1/R2)】	大好き	◎

GCB作戦書 デルタ小隊（【マット】、【ラリー】、【アニッシュ】）全員に相性◎が付く新カード以外のメカ：【ガンダム】、【ガンキャノン】、【ガンタンク】、【ジム】、【陸戦型ガンダム(含S未装)】、【ガンダムEz8(含S未装)】、【陸戦型ジム(含S未装)】、【BD1号機】、【ジム・スナイパーII/WD】、【ジム/WD】、【マドロック】、【アレックス】、【ジム寒冷地仕様】、【セイバーフィッシュ】、【陸戦型ジム・スナイパー】。

メカニック×キャラクターの相性

カードNO	カード名	キャラクター	相性	
ME-D062	ガンダム（アムロ・レイ専用機）	【アムロ・レイ（UC/R1/R2/R3）】	愛用	◎
		【テム・レイ】	得意	○
		【セイラ・マス】、【アルテイシア・ソム・ダイクン】	苦手	△
ME-D063	ガンキャノン108号機	【カイ・シデン（UC/R）】	愛用	◎
ME-D064	ガンキャノンII	—	—	—
ME-D065	ジム・キャノン（アフリカ戦線仕様）	【エイガー】	得意	○
ME-D066	ジム・スナイパーカスタム（テネス・A・ユング専用機）	【テネス・A・ユング】	愛用	◎
ME-D067	水中型ガンダム（ハンド・アンカー仕様）			
ME-D068	ヘビー・ガンダム	【デン・バザーク（C1/C2）】	愛用	◎
ME-D069	バストライナー	【ハインツ・ベア】	愛用	◎
ME-D070	カンキャリー	【デン・バサーク（C1/C2）】	愛用	◎
ME-D071	陸戦型ガンダム（シロー・アマダ専用機）	【シロー・アマダ（R/ST）】	愛用	◎
ME-D072	陸戦型カンダム（ウェホンラック仕様）	【シロー・アマダ（R/ST）】、【テリー・サンダースJr】、【カレン・ジョシュワ】	得意	○
ME-D073	陸戦型ジム・スナイパー（外部ジェネレーター接続仕様）	【ラリー・ラドリー】、【ブレニフ・オグス】	得意	○
ME-D074	ジム・コマンド（モルモット隊仕様）	【ユウ・カジマ】、【フィリップ・ヒューズ】、【サマナ・フュリス】	愛用	◎
ME-D075	装甲強化型ジム	—	—	—
ME-D076	ガンダム試作2号機（MLRS仕様）	【ニナ・パープルトン】、【アナベル・ガトー（UC/R1/R2）】	得意	○
ME-D077	ジム・ストライカー（森林型）	—	—	—
ME-D078	シム・ストライカー（指揮官用）	—	—	—
ME-D079	ジム・ストライカー（砂漠型）	—	—	—
ME-D080	アクア・ジム（ハンド・アンカー仕様）	—	—	—
ME-D081	ジム・コマンド（不死身の第4小隊仕様）	【サウス・バニング（UC1/UC2/R）】、【ベルナルド・モンシア（UC1/UC2）】、【アルファ・A・ベイト（UC1/UC2）】、【チャップ・アデル（UC1/UC2）】	愛用	◎
ME-D082	陸戦型ザクII（セモベンテ隊仕様）	【フェデリコ・ツァリアーノ】	愛用	◎
ME-D083	ボール（オハイオ小隊仕様）	—	—	—
ME-D084	フィッシュアイ	—	—	—
ME-D085	ジム・スナイパーII（バルカン・ポッド仕様）	【マット・ヒーリィ】、【ラリー・ラドリー】、【アニッシュ・ロフマン】、【リド・ウォルフ】、【サウス・バニング（UC1/UC2/R）】、【マスター・P・レイヤー】、【レオン・リーフェイ】、【マクシミリアン・バーガー】、【ブレニフ・オグス】	得意	○
ME-D086	ガンダム試作1号機フルバーニアン（Aパーツ強制分離）	【コウ・ウラキ（UC/R1/R2）】	愛用	◎
		【ニナ・パープルトン】	得意	○
ME-D087	ガンダム試作3号機	【コウ・ウラキ（UC/R1/R2）】	愛用	◎
		【ルセット・オデビー】	得意	○
ME-D088	ガンダム試作4号機	【シーマ・カラハウ（UC/R1/R2）】	得意	[illegible]
ME-D089	ガンダム試作4号機（シュツルム・ブースター仕様）	【シーマ・ガラハウ（UC/R1/R2）】	得意	○
MZ-D062	グフ（ランバ・ラル専用機）	【ランハ・ラル（R1/R2）】	愛用	◎
MZ-D063	ドム（黒い三連星専用機）	【ガイア（UC1/UC2）】、【オルテガ（UC1/UC2）】、【マッシュ（UC1/UC2）】	愛用	◎
MZ-D064	一般作業用ザク	—	—	—
MZ-D065	ジュアッグ	—	—	—
MZ-D066	アッグガイ	—	—	—
MZ-D067	アッグ	—	—	—
MZ-D068	ギガン	—	—	—
MZ-D069	ガッシャ	—	—	—
MZ-D070	スキウレ	【ブレニフ・オグス】、【ジョニー・ライデン】、【エリオット・レム】、【ジェラルド・サカイ】、【シン・マツナガ（UC1/UC2）】、【デニム】、【ジーン】、【スレンダー】、【シャルロッテ・ヘーブナー】	得意	[illegible]
MZ-D071	グフ・カスタム	【ノリス・パッカード（R1/R2）】	愛用	[illegible]
		【ケン・ビーダーシュタット】、【ガースキー・ジノビエフ】、【ジェイク・ガンス】	得意	[illegible]
MZ-D072	アプサラスII	【アイナ・サハリン（R/ST）】	愛用	[illegible]
		【ギニアス・サハリン】	得意	[illegible]
		【ユーリ・ケラーネ】	苦手	[illegible]
MZ-D073	陸戦型ザクII（闇夜のフェンリル隊仕様）	【シャルロッテ・ヘーブナー】、【ソフィ・フラン】、【ゲラート・シュマイザー】、【フェデリコ・ツァリアーノ】	愛用	[illegible]
MZ-D074	陸戦型ゲルググ	【ケン・ビーダーシュタット】	愛用	[illegible]
		【ヴィッシュ・ドナヒュー】、【ガースキー・ジノビエフ】、【ジェイク・ガンス】	得意	[illegible]
MZ-D075	ガンダム試作2号機（ビーム・バズーカ仕様）	【アナベル・ガトー（UC/R1/R2）】、【ニナ・パープルトン】	得意	○
MZ-D076	ザクI・スナイパー	【ブレニフ・オグス】	得意	[illegible]
MZ-D077	ザクタンク（キャノン砲仕様）	【エイガー】	得意	○
MZ-D078	グリーンマカク（キャノン砲仕様）	【エイガー】	得意	[illegible]
MZ-D079	ドム・キャノン（複砲仕様）	【エイガー】	得意	○
MZ-D080	シャア専用ザクII（シュツルム・ファウスト装備仕様）	【シャア・アズナブル（UC/R）】、【キャスバル・レム・ダイクン（R1/R2）】	愛用	[illegible]
		【ジョニー・ライデン】	苦手	[illegible]
MZ-D081	ヨルムンガンド	【アレクサンドロ・ヘンメ】	愛用	[illegible]
MZ-D082	観測機	【オリヴァー・マイ】、【ヒデト・ワシヤ】	得意	[illegible]
MZ-D083	ヒルドルブ（降下パック仕様）	【デメジエール・ソンネン】	愛用	[illegible]
		【エイガー】	得意	[illegible]
MZ-D084	ヅダ（1番機）	【ジャン・リュック・デュバル】	愛用	[illegible]
		【ヒデト・ワシヤ】、【モニク・キャディラック】	得意	[illegible]
MZ-D085	ズゴックE（ジェット・パック仕様）	【ロバート・ギリアム】、【ハーディ・シュタイナー】、【ガースキー・ジノビエフ】、【ケン・ビーダーシュタット】、【ジェイク・ガンス】	得意	○
MZ-D086	ケンプファー（試作機）	【ミハイル・カミンスキー】	得意	[illegible]
MZ-D087	ザクII後期型（キンバライド基地仕様）	【ノイエン・ビッター】	得意	[illegible]
MZ-D088	トム・トローヘン（ゲイリー専用機）	【ゲイリー】	愛用	[illegible]
MZ-D089	ガーベラ・テトラ（シュツルム・ブースター仕様）	【シーマ・ガラハウ（UC/R1/R2）】	愛用	[illegible]
MZ-D090	ノイエ・ジール	【アナベル・ガトー（UC/R1/R2）】	愛用	[illegible]

メカニック×ウェポンの相性

メカニック⇔ウェポンの適正は、専用設計に近い武器（◎）と互換性の高い武器（○）の2種類で、マイナス効果が発生するものはない。基本的にはカード裏面に記載されたものが中心になるが、○も含めるとかなりの数に上る場合も。新カードの中から、いくつかをピックアップして紹介しよう。【ガンダム（アムロ・レイ専用機）】：【ビーム・ライフル（スーパー・ナパーム装備仕様）】（○）、【ハイパー・ハンマー】（○）、【陸戦型ザクII（セモベンテ隊仕様）】：【マゼラ・トップ砲（弾増加マガジン仕様）】（○）、【ガンダム試作2号機（ビーム・バズーカ仕様）】：【ザク・バズーカ（核弾頭仕様）】（○）、【陸戦型ザクII（闇夜のフェンリル隊仕様）】：【ラケーテン・バズ】（◎）。

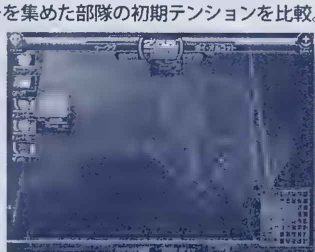


ウェポン適正は、その武器の命中率とクリティカル発生率が上昇



編成別に見る初期テンションの違い

ゲーム開始時、および再出撃時の初期テンションに影響を与えるキャラクター⇔キャラクターの相性。原作に沿った舞台ほど恩恵を受けやすいので、テンションMAXで効果が発動する能力をいち早く発動させたいときなどは重要になってくる。ここでは、いくつかの作品を代表するキャラクターを集めた部隊の初期テンションを比較。



原作に沿った編成でも、意外に伸びない組み合わせもあるので注意。

『MS IGLOO』
【モニク】と相性が悪いキャラもいるので、特殊能力でカバーしたい。
普通　普通　普通　普通　普通



『MS第08小隊』
【コジマ】以外は全員強気かその寸前。特殊能力も有効に作用する。
普通　強気　普通　普通　普通　強気



『ポケットの中の戦争』
苦手以下の組み合わせがなく、ほぼ全員が強気で開始できる。
普通　強気　強気　強気　強気　普通



『スターダストメモリー』
【コウ】と【モンシア】の確執が……隊長は妙に気を吐いている。
普通　強気　普通　普通　強気　強気



『機動戦士ガンダム』
強気以上のキャラが居ないどころか、「軟弱者！」は弱気スタート。
普通　普通　弱気　普通　普通



GCB作戦書 水中でのダメージ低減率：水中の敵機を攻撃したときは、格闘兵器以外の攻撃力が減少する。そのため、水場の多いマップではロックされそうになったら水場に逃げ込むのが有効。この低減率はどのくらいなのだろうか。ビーム兵器は武器の基本攻撃力が50%に、実弾兵器は75%になる。ビーム兵器の方が大きく影響を受けてしまうので、水中マップに出撃する際は考慮しよう。

猿渡編集長の 房総ゲーセン狂騒曲

第四十二回「A・r・i・e・s」

王道格闘ゲームの続編や家庭用ゲームの雄が放つカードゲームなど期待感高まるタイトルが控える2008年度、それらとは違う全く「新しいゲーム」の登場はあるのか。

さわたり「ぶっちゃけ、ネタがありません」
ぶっちゃけ先生「開幕ぶっちゃけ？」
さわたり「というか、年度末なのでこの1年を振り返ってみましょう」
ぶっちゃけ先生「安易過ぎるじゃろ、ぶっちゃけ」
さわたり「いやいや、本来は昨年末にやろうとしたんですが、タイミングを逸したのでこの年度末にやるだけです！」
ぶっちゃけ先生「――」
さわたり「それにしてもこの1年は辛く長い1年だったような気がします」
ぶっちゃけ先生「特にコレといった話題性もなく、ゲームタイトルによる盛り上がりの起伏もなかった感じじゃな、ぶっちゃけ」
さわたり「そうですね。やはり続編モノが主軸なので、特にそうした印象は否めない部分がありますよね」
ぶっちゃけ先生「大型サテライト系は間違いなく続編化傾向が強いし、闘劇タイトルなども代わり映えせんからな、ぶっちゃけ」
さわたり「ですよねー。そうした傾向と、次なる波が見えにくい部分が不安ですね」
ぶっちゃけ先生「ぶっちゃけ、ね」

●

ネタが無い……というのはネタ振りで、ここ数年の業界全体を見渡して、微妙な進化は遂げているものの、このビデオゲーム業界に次なるネタがあるのかどうかがテーマ。

技術的進化の過渡期においては、次から次へと新しいゲームが登場し、同時に新しい遊びを提供していたともいえる。この業界は、あるムーブメントが落ち着き、シーンがやや下落傾向に差し掛かると、必ず次のムーブメントが起こる――いわゆる「神風」に救われてきた歴史がある。

厳密には正しくない解釈だが、分かりやすく説明しよう。'80年代後半の大型筐体ブーム、テトリスブーム、UFOキャッチャーブーム。'90年代に至っては『ストII』による2D対戦格闘ブームが、『バーチャファイター』や『鉄拳』などのポリゴンシーンに引き継がれ、過当競争の果てに、プリクラブームそして音ゲーブームにバトンタッチされていく。2000年に入り、カード＆ネットワーク型ゲームが登場し現在に至る。2～3年でブームが沈静化するに伴い、うまい具合に「次なるモノ」が登場してきたわけだ。

しかし、ビデオゲームの基板が家庭用と同等のモノが使われ、アドバンテージが感じられなくなり、それに代わりカード＆ネットワークが目覚ましく飛躍したが、その正常進化が行なわれるに過ぎず、ここ3～4年、それに変わる「次なるモノ」が登場していない。強いて挙げればムシキングやラブ＆ベリーが登場したくらいだろう。しかし、各メーカーの方に聞いても「模索中」的な話が多く、いまひとつブレイクスルー的なネタが見えない。この状況がどこまで続くのか、来年度は今年度の延長線上だけではない光明を見出したい。

次号予告

闘劇予選がついにスタート!!

闘劇'08
SUPER BATTLE OPERA
THE 6th ARCADIA CUP TOURNAMENT

今年も「闘劇始めました。」な季節になりました。本選までへの長い道となりますが、参加者の皆さん、あのスポットライトを知っている人は再び、知らない人はその未知なる舞台へと頑張ってください。

稼働ラッシュを完全サポート!!

戦国BASARA® X（カプコン）

サムライスピリッツ閃（SNKプレイモア）

アルカナハート2（エクサム）

機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム（バンプレスト）

そのほか、従来のタイトルも徹底攻略!!

特別付録 DERBY OWNERS CLUB2008 特製小冊子付！

次号 2008年6月号は 2008年4月30日（金）発売予定
予価690円（税込み）

※内容は予告無く変更する場合があります。

投稿募集

メールでの投稿あて先

■アフロ文字ネタ投稿 afro@arcadiamagazine.com
■アフロイラスト投稿 afro_cg@arcadiamagazine.com
■猛者通信 ドス龍 mosa@arcadiamagazine.com
■新・愛のゲーバロ館へいらっしゃいませ!! dohjin@arcadiamagazine.com
■ハイスコア全国集計 hi_score@arcadiamagazine.com
■ビート・レイジング（ROOTS26）投稿 beatraizing@arcadiamagazine.com
■アルカナSIGNALS! 各コーナー arcanaheart@arcadiamagazine.com
■その他店舗に関する募集あて先 location@arcadiamagazine.com
■そのほかのコーナーへの投稿 post_arcadia@arcadiamagazine.com
■WWW管理者あて webmaster@arcadiamagazine.com
■アルカディアに関する問い合わせ先 arcadia2005@arcadiamagazine.com

郵送でのあて先

〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部（各コーナー）係

※投稿の際は、住所・氏名・P.N.を忘れずに!
6月号（2008年4月28日）への投稿もよろしくお願いします!
7月号（2008年5月50日）への投稿もよろしくお願いします!

各コーナーへの投稿締め切り

7月号／4月16日（水）必着
8月号／5月16日（金）必着

今すぐ買える!!

アルカディアエクストラ

バックナンバーリスト

ここでは、これまで発売された刊行物の中から、すぐに購入可能なものをチョイス！　なお、ココに掲載されていないものは在庫僅少なので、お問い合わせの上ご注文ください。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.55

鉄拳6 攻略本 上巻 初志貫鉄



価格：1,750円
雑誌コード：61955-94

鉄拳6攻略本の上巻が満を持して登場！　新システムである「レイジ」や「バウンド」、鉄拳シリーズ独特の「起き上がり」などの本作のシステムを詳しく解説。初級者はもちろん、上級者も改めて目を通しもらいたい内容だ。それに加えて、全キャラクターのアイテム一覧と写真付き技解説を、400ページという圧倒的なボリュームで実現。初～中級者のステップアップをフォローする対戦攻略と併せて活用し、勝利を目指せ!!　鉄拳6の基礎知識を網羅した本書、全プレイヤー必携の一冊です！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.56

悠久の車輪～Eternal Wheel～ Starting Guide Book



価格：1,000円(税込)
雑誌コード：61955-98

ゲームシステム解説から画面の見かたはもちろん、全カードリスト＆カード解説、シナリオモード攻略、デッキ構築のノウハウやデータ集など、今から始めるために必要な基礎情報が満載！　この本を読んで、悠久を遊びつくそう!!

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.51

三国志大戦3 入門指南書



価格：1,200円(税込)
雑誌コード：61955-69

今から『三国志大戦3』を始めるプレイヤーにオススメのムックが早くも登場！　ゲームシステムなどを丁寧に解説。さらに、初心者に向けた解説DVDとエクストラカードの【Ex013】趙雲が付いてきて、お得な一冊に仕上がっているぞ。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA

アルカナハート ガイドブック

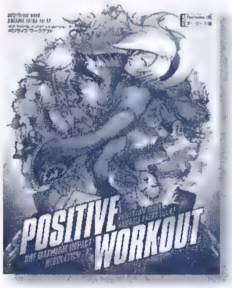


定価：1,449円(税込)
雑誌コード：61955-55

『アルカナハート』PS2版の攻略本が登場。技表、対戦攻略、システムなどを分かりやすく解説しているので、初心者の人にオススメの一冊だ。もちろん『アルカナハート』、『アルカナハートFULL！』の両バージョンに対応しているぞ！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.47

KOF MAXIMUM IMPACT REGULATION"A" POSITIVE WORKOUT



定価：1,600円(税込)
雑誌コード：61955-35

全キャラの技解説と連続技を含めた対戦を完全攻略。また、全キャラのストーリー、ボイスリスト、各種設定資料はもちろんのこと、書き起こしサイドストーリーまでも掲載したこん身の一冊となっている。

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.42

ARCANA HEART HEARTMATIC COLLECTION



定価：1,500円(税込)
雑誌コード：61954-88

キャラごとの対戦攻略や連続技、数値データ、システム解析などを掲載。描き下ろしイラスト付きショートストーリーや、ゲーム中では語られない彼女たちのプライベートな部分などもバッチリ収録！

enterbrain mook ARCADIA EXTRA Vol.41

GUILTY GEAR XX ΛCORE BREAK ENCYCLOPEDIA



定価：1,500円(税込)
雑誌コード：61954-82

各技の解説や数値データ、対戦攻略に至るまで、かつてない濃密なデータ量でお届け！　本作で追加された技の設定原画集や新たな人物相関図なども掲載。すべてが詰まった、ファンには見逃せない内容だ！

アルカディア本誌 バックナンバーリスト

タイトル	雑誌コード	税込価格	在庫
No.95(2008年4月号)	11547-04	690円	○
No.94(2008年3月号)	11547-03	690円	○
No.93(2008年2月号)	11547-02	690円	○
No.92(2008年1月号)	11547-01	690円	○
No.91(2007年12月号)	11547-12	690円	×
No.90(2007年11月号)	11547-11	690円	○
No.89(2007年10月号)	11547-10	690円	○
No.88(2007年9月号)	11547-09	690円	○
No.87(2007年8月号)	11547-08	650円	○
No.86(2007年7月号)	11547-07	650円	○
No.85(2007年6月号)	11547-06	650円	○
No.84(2007年5月号)	11547-05	680円	×

アルカディア本誌・アルカディア エクストラ通信販売のご案内

書店での購入方法

刊行物が見つからない場合は、書店店頭にて欲しいタイトルと雑誌コードをお伝えください。書店にてご注文いただきますと、到着までお時間は必要ですが送料がかかることなく店頭で商品を受け取ることが可能です。

通信販売での購入方法

エンターブレインWebサイト(http://enterbrain.co.jp/)からエンターブレインストアにアクセスし、希望商品を検索の上、注文してください。この場合規定の送料が発生しますのでご了承ください。なお、ここに掲載されていないバックナンバーは在庫僅少です。弊社Webサイト(http://arcadiamagazine.com/)でタイトルを確認し、cs@eb-store.comまでお問い合わせください。

通信販売・定期購読のお問い合わせ先

エンターブレインストア　メールアドレス：cs@eb-store.com
カスタマーサポート(お電話によるお問い合わせ)　電話番号：0570-060-555

編集後記

●『鉄拳6』稼働から4カ月弱で、ついに攻略本の上巻を世に出せました。アイテム一覧と写真付き技表で潤沢にページを取れたため、400ページという軽めの鈍器のようなムックに……。入る要素はすべて入れ、超大作『鉄拳6』の攻略本としてまったくの初心者から上級者のニーズにまで応えられる構成。4月2日には、これと対をなす下巻の発売が控えており、こちらは全キャラの使い手を集めた大会を収録したDVDを付録にひたすらコンボレシピを掲載と、実戦に特化した構成です。アーケードの方では戦国乱世がスタートし、アップデートも落ち着き、これからがガッツリやり込みどき。この上下巻をカンフル剤に楽しんでください!(もうおうちかえりたい上野)

●この本が出るころには、闘劇予選が始まりつつある。今年は闘劇公式ホームページで、店舗による情報のアップデートが行なえるようにしていく予定だ。ってことで、ホームページおよびアルカディアモバイルを要チェック!(さわたり)

●ガンダムVS.ガンダムがいよいよ稼動。稼動状況を見てみると、前作とは明らかに客層が違う。今作は仕切り直し感があるから、「全作リアルタイム見てた」層でも、付いていけるかな? 全国大会も期待。(杉田)

●ついに闘劇'08全国地方予選が始まります! 今年はどんなドラマが生まれるのか、今から楽しみです!! 3月に発売した鉄拳6ムックと悠久の車輪ムックも絶賛発売中なので、興味のある人は読んでくださいね。(霜田)

●今月もDVSしかやってないから、シナリオ船長専用ICが、9枚目に突入! 前号の報告後に将軍鎧2個買えました。ただ、ここ200回くらいあまりにも呪杖と棘鎧が出ないので、某怪物狩猟Gに移行しようかと。(いたきょ)

●いろいろあり過ぎて考えさせられた今月。ひとまず、4月11日に「アルカナ2」ムック上巻が出ますのでヨロシク。メッセージ集や設定、技データなどの濃い部分は、6月発売予定の下巻でフォローしますのでご期待を!(河野)

●今号の売りといったら稼働目前『戦国BASARA X』小冊子でしょ。基本的なシステム回りから、援軍システム、キャラの技解説、さらにはコンボまで載っているなんて!! この一冊で戦国統一だ。(織田というか若本使い &ぅ)

●正式に稼働が6月に決定した「ロード オブ ヴァーミリオン」。カードを集めるだけでなく、きっとやり込んでしまうだろう。やり込むといえば、「セガレースTV」も。何気にパスワード取得に熱くなりそうな感じ。(野口)

●この号が出るころには「BEMANIトップランカー決定戦2008」の決着もついているはず。誌面では間に合いませんでしたが、アルカディアモバイルでは結果リポートなどをお伝えする予定なのでぜひアクセスを!(花澤)

●ついに『戦国BASARA X(クロス)』が登場します。対戦前にも対戦後にもしゃべりまくりで、デモを飛ばすのがもったいない感じ。秀吉か信長を使おうかと思ってます。あと、5月ごろにムックも出るのでよろしくです!(上田)

●新作が出過ぎて何から始めればいいのか悩む時期です。とりあえず「ガンダムvs.ガンダム」から遊んでみようと思います。カードゲームも期待の新作がたくさんありますが、僕はお金が無いので……。(金子)

●今回のゲセマプは福井県。ゲセマプも残すは香川と沖縄の2県のみ。沖縄の前に最北端稚内のゲーセンも取材しておきたいですし、100号記念沖縄にての全都道府県制覇まで、タイトなスケジュールになりそうです。(高瀬)

●校了日が近づくと気分的に追いつめられているようで、夢の中でも仕事をしている自分がいました。久々にゲームセンターで気が済むまで遊んでみたいと思う今日このごろです。(井川)

●生まれて初めて、クレーンゲームで景品をゲットしました。「ⅡDX」のシアでした。……2体。8回ほど両替した記憶がありました。そのせいかクレーンゲームの腕前が向上した気がします。執念の力?(川中)

●4月2日は自分の24回目の誕生日にあたり、ついに、20代前半最後の1年を迎えました。そんなおめでたい日? が、ムック3冊の発売日と重なり、何か良い1年を迎えられそうな気がします。(村松)

奥付

本誌に関するご質問とお問い合わせ

本誌に関するお問い合わせは、下記の電話番号およびメールアドレスまでお願い致します。当編集部にてお答えできるのは、月刊アルカディア誌面、当編集部主催イベント、当編集部関連商品についてのお問い合せに限ります。新作ゲーム情報やゲーム内容につきましては、当編集部より公開できる情報はすべて誌面に掲載しておりますので、それ以上の内容にについては一切お答えできません。

■電話でのお問い合わせ先
カスタマーサポート0570-060-555
(土・日・祝祭日を除く 12:00~17:00)

■E-MAILでのお問い合わせ先 メールアドレス
arcadia2005@arcadiamagazine.com
※メールアドレスが変更されました。ご注意ください。

※E-MAILでお問い合わせの際は、①「内容説明的な表題(Subject)」②「お名前」③「該当商品名」④「該当ページ数」⑤「お問い合わせ内容」を明記の上、送信してください。不備がございますと、返信ができない場合がございますのでご了承ください。特に無記名のメールには返信しておりません。また、フリーメールアドレスからのメール、およびHTML形式のメールは迷惑メールと判定され、正常に受信できない場合がございます。ご注意ください。

STAFF

■発行人 浜村 弘一
■編集人 青柳 昌行
■編集長 猿渡 雅史
■アートディレクター 大里 浩二(株式会社THINKSNEO)
■副編集長 杉田 哲朗
■デスク 霜田 和人
■編集スタッフ 伊丹 恭/河野 淳一 野口 晶 安藤 慶祐 上野 真嗣/花澤 貴宏 上田 裕生/金子 拓真 高瀬 康次 井川 史也/川中 勲人/村松 裕也
■編集協力(五十音順) 亀山 秀明 赤男 age 飛鳥/伊勢猫 M-BOO MVP/OYZ がーくん/カイゼルちくわ/黒鉄タカスエ 京城 ケケ げっつ☆先生 ケツホンドゥ KYO/極限堂 KEN ケンちゃん C・LAN(トリスター)/庄司卓/スカ/ずるずる タケヤマ/たてしゅ 田渕健康(トリスター) 垂れタンカー ちび太 伝説のオタク/ニクマン/ぬのまる/バチ/花田/ハメコ。パワー/fan114/フラン/マッハ晶/マンモス丸谷/ミスター 矢永/山田/ユウ/よるよる/リュウケイ/ロケット
■制作協力:株式会社アークライト 片岡大輔(編集)/田頭恒太(編集補助) Apo.(ライター)/柳生詳史(デザイン)
■デザイン 久保田 シンヤ 野中 郁子/安井 朋美/大渕 重敬(株式会社THINKSNEO)/後藤 美保子
■タイトルロゴ&表紙デザイン 福島 トオル(Smile Studio)
■制作協力 藤原 城嗣
■フォトグラフ(五十音順) 小森 大輔/曽根田 元/中川 有紀子 永山 亘/新妻 和久/堀内 剛 雪岡 直樹/和田 貴光(Studio T)
■イラスト(五十音順) 天野シロ/今井 神/オイコ 斉藤コーキ
■業務部 青木 孝道 森村 利佐
■営業部 後藤 剛/堂前 秀隆/中村 宣忠 廣原 洋祐
■広告部 水本 九州男/原川 朗広 八田 竜馬 樋口 尚子/梅山 運夫
■企画宣伝 松永 智史/兎束 龍憲
■編集総務 須藤 史紀/高木 由美子/時田 寛子

お詫びと訂正

●[illegible]
[illegible] タイトー [illegible]
3月23日 [illegible]
アクエリアンエイジ オルタナティブ [illegible]
[illegible] 深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。
●アルカディア2008年4月号(no.95)の114ページの[illegible]ラクター [illegible] 116ページの [illegible] のコマンドの [illegible]
114ページ
[illegible]
116ページ
[illegible]
正 [illegible]+BorD
[illegible] ことを深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。
●アルカディア2008年5月号(No.96)付録小冊子『戦国BASARA Xガイドブック』内に以下の誤りがありました。[illegible] 深くお詫びするとともに、ここに訂正させていただきます。
P8 [illegible]
[illegible]
[illegible]
P12 [illegible]
[illegible]

月刊アルカディア 5 月号 [No.096] COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.096

第9巻 第5号 通巻第96号 平成20年5月1日発行(毎月1回1日発行) 雑誌11547-05

■発行所 株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 0570-060-555(代表)
WebSite http://www.arcadiamagazine.com/ e-mail arcadia2005@arcadiamagazine.com

■印刷所:凸版印刷株式会社

アンケートはがきの書き方

自由欄以外のアンケートはがきの質問事項すべてにお答えくださった方を対象に、賞品を抽選でプレゼント致します。プレゼントの記号は74ページに掲載されています。はがき裏面のA1~3の質問は下記の該当掲載タイトルの[番号]を記述してください。自由欄・空きスペースは感想やイラストなど、ご自由にお使いください。なお、切手は不要です。

アルカディア5月号[No.96]アンケート対応番号

1	バーチャファイター 5 R
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ XII
3	怒首領蜂大復活
4	機動戦士ガンダム ガンダムVS.ガンダム
5	アルカナハート 2
6	ロード オブ ヴァーミリオン
7	ストリートファイター IV
8	Fate/unlimited codes
9	pop'n music 16 PARTY ♪
10	beatmania ⅡDX 15 DJ TROOPERS
11	HORSERIDERS
12	ダービーオーナーズクラブ 2008 feel the rush
13	アクション刑事(デカ)
14	鉄拳6
15	アルカディア読者プレゼント
16	アルカディアモバイル
17	悠久の車輪~ Eternal Wheel ~
18	ワールドサッカー ウイニングイレブン アーケードチャンピオンシップ 2008
19	三国志大戦3
20	サムライスピリッツ閃
21	アーケードニュースアナライズ
22	アルカディアデータベース
23	日本縦断ゲームセンターマップ
24	闘劇'08 4月の予選開催店舗リスト
25	ゲームセンターイベントリスト
26	アルカディアクーポン
27	ザ・キング・オブ・ファイターズ '98 ULTIMATE MATCH
28	ビート・レイジング
29	クイズマジックアカデミー 5
30	ROOTS26
31	BEMANIトップランカー決定戦2008Archive
32	セガネットワーク麻雀 MJ4
33	SEGA レースTV
34	プライズワンダーランド
35	立体貴族ワンダーフェスティバル2008冬リポート
36	アルカディアフロンティアーズ
37	新・愛のゲーパロ館へいらっしゃいませ!!
38	VGMラボ
39	猛者通信ドス龍
40	アーケードゲームライブラリー
41	ハイスコア全国集計
42	パチャっ子インフィニティ 5
43	バーチャファイター 5 Ver.D
44	アカツキ電光戦記 Ausf.Achse
45	クエスト オブ D ザ・バトルキングダム
46	機動戦士ガンダム 0083 カードビルダー -両雄激突-
47	猿渡編集長の房総ゲーセン狂騒曲
48	次号予告
49	アルカディアエクストラバックナンバーリスト
50	編集後記・奥付

Q10.学校・職業・その他

1	小学生	7	高校3年生	13	会社員
2	中学1年生	8	短大生	14	自営業
3	中学2年生	9	専門学校生	15	主婦
4	中学3年生	10	予備校生	16	フリーター
5	高校1年生	11	大学生	17	無職
6	高校2年生	12	大学院生		

[お願い]

本書掲載内容の、Wiki、掲示板、Blogを含むオンライン媒体全般、P2P、Web等のファイル共有サービス全般、オフライン媒体等への転載はしないでください。
頭書に反する例を発見しました場合は、正常化へ向けて、当社法務部より管理者様・管理会社様に速やかにご連絡致しますので、あらかじめご了承ください。

アルカディア No.096

アンケートはがき

P.192にある、アンケートの質問を元に記入してください。

Q1. 面白かった記事の番号と、その理由を教えてください。

A1.

面白かった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q2. 興味はあったのに期待はずれだった記事の番号と、その理由を教えてください。

A2.

期待はずれだった記事		理由
番号		
番号		
番号		

Q3. 興味が無い記事の番号をお書きください。

A3.

番号
番号
番号
番号
番号

Q4. 前号のアルカディアは購入されましたか？　その理由も教えてください。

A4. □はい　□いいえ
理由〔　〕

Q5. アルカディアのDVD付録には賛成ですか？　その理由も教えてください。

A5. □付けるべき　□付けない方がいい　□どちらとも言えない
理由〔　〕

Q6. アルカディアDVDで希望する内容を教えてください。

A6. 〔　〕

Q7. 闘劇'08予選参加されますか？　参加される方は参加時期はいつ頃を予定されていますか?

A7. □参加する予定　□参加しない　参加予定タイトル〔　〕
参加予定時期〔　〕

Q8. アルカディアの100号記念号で読んでみたい記事を教えてください。

A8. 〔　〕

Q9. 今回のA-Froの中で、文章イラスト問わずあなたが一番気に入った投稿作品を教えてください。

A9. 〔　〕ページ　〔　〕さんの投稿

自由欄〔　〕都 道 府 県　P.N〔　〕

※当アンケートはがきの質問&自由欄に描かれたイラストや熱い想いは、月刊アルカディアで連載中の読者投稿コーナー「アルカディアフロンティアーズ」に掲載させていただく場合があります。ご了承ください。

アンケートにご協力ありがとうございました！

料金受取人払

麹町局承認

7121

差出有効期限
平成21年2月
25日まで
(郵便切手不要)

郵 便 は が き

102-8431

110

(受取人)
(株)エンターブレイン
東京都千代田区三番町6-1

アルカディア 編集部

アルカディア No.096 アンケート係

フリガナ		年齢	性別	A10.職業	プレゼント番号
氏名		歳	男・女		※
生年月日	西暦 年 月 日	電話 ( )			
住所	□□□-□□□□ 都道府県 市郡区				

※プレゼント番号は P082 参照

Q11. この本「アルカディア」をどこでお知りになりましたか？ 一つだけお答えください。

A11. □書店 □ファミ通の広告 □知人からの紹介 □Webサイト □前号も購入している
□そのほか〔 〕

Q12. いつも読んでいる雑誌を教えてください（複数回答可）。

A12.

Q13. あなたが持っている家庭用ゲーム機を教えてください（複数回答可）。

A13. □Wii □ニンテンドーゲームキューブ □ニンテンドーDS（Lite含む）
□プレイステーション3 □プレイステーションポータブル □プレイステーション2
□Xbox360 □そのほか〔 〕 □家庭用ゲーム機は持ってない

enterbrain SEGA ファミ通DVDビデオ

DVD VIDEO

三国志大戦3 DVD 将星来来



ランキング上位君主が激突!
至極の対戦映像を収録!!

全15+1君主による充実の対戦映像集

新たなる戦いの火蓋が切って落とされた『三国志大戦3』。混戦をきわめる全国ランキングにおいて、その力と個性で上位に君臨する君主が、今、集結! 全15(+1)君主による充実の対戦映像——十五傑戦・対抗戦——を、しかと見とどけよ!!

バトルレクチャー&君主座談会も!

三君主が自らのテクニックと戦術を伝授する、“三傑バトルレクチャー”。そして、個性あふれる君主たちによる座談会、“有名君主の集まる園”など、必見のコンテンツを収録! ランカー君主になるための秘訣がここに!?

台湾で鍜治が!?



海外遠征連戦連敗中のブービー鍜治が、いよいよ恐るべき暴挙に! 舞台は台湾、取材班を待ち受ける意外な結末とは!?



ファミ通DVDビデオシリーズ
三国志大戦3 DVD
標準価格 ¥3,990[税込]

将星来来

好評発売中!!

DVD 2枚組
総計348分

EBDVD-00033／片面二層×2枚／COLOR／MPEG2／複製不能／4:3

1.ゲーム音声
2.副音声解説
DOLBY DIGITAL 2ch ステレオ
Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories.
NTSC 日本国内向

商品のお問い合わせ先：〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 TEL：0570-060-555（代表）
通信販売のお申込み先：【弊社webサイト】 http://www.enterbrain.co.jp E-mail：cs@eb-store.com
カスタマーサポート：TEL：0570-060-555 受付時間／12:00〜17:00（土・日・祝日を除く）E-mail：support@ml.enterbrain.co.jp



ARCADIA 096

発行人／浜村 弘一　編集人／青柳 昌行　発行所／株式会社エンターブレイン
〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 ☎0570-060-555(代表)
brain ●特別定価690円 本体657円

Printed in Japan 凸版印刷

雑誌 11547-05

4910115470581
00657